

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5509308号
(P5509308)

(45) 発行日 平成26年6月4日(2014.6.4)

(24) 登録日 平成26年3月28日(2014.3.28)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 5 (全 111 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2012-284257 (P2012-284257)</p> <p>(22) 出願日 平成24年12月27日 (2012.12.27)</p> <p>審査請求日 平成25年4月25日 (2013.4.25)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 597044139 株式会社大都技研 東京都台東区東上野一丁目1番14号</p> <p>(74) 代理人 100101214 弁理士 森岡 正樹</p> <p>(72) 発明者 番野 暁 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内</p> <p>(72) 発明者 河野 児郎 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内</p> <p>審査官 清水 徹</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

表示手段と、
 音出力手段と、
 演出を少なくとも制御可能な演出制御手段と、
 遊技者が少なくとも操作可能な位置に設けられた操作手段と、
 を備えた遊技台であって、
 前記音出力手段は、第一の曲を少なくとも出力可能な手段であり、
 前記音出力手段は、第二の曲を少なくとも出力可能な手段であり、
 前記表示手段は、前記第一の曲のタイトル表示を少なくとも実行可能な手段であり、
 前記表示手段は、前記第二の曲のタイトル表示を少なくとも実行可能な手段であり、
 前記演出制御手段は、第一の条件の成立があった場合に、第一の制御を少なくとも実行可能な手段であり、
 前記演出制御手段は、前記第一の条件の成立があった場合に、第二の制御を実行可能な手段であり、
 前記演出制御手段は、第二の条件の成立があった後に、前記第二の制御を少なくとも開始可能な手段であり、
 前記演出制御手段は、第三の条件の成立の前に、前記第二の制御を少なくとも終了する手段であり、
 前記演出制御手段は、前記第三の条件の成立があった場合に、第三の制御を実行可能な

10

20

手段であり、

前記第一の条件が成立するための要件とは、前記操作手段の操作が検知されたことを少なくとも含む要件のことであり、

前記第一の制御は、前記第一の曲のタイトル表示から前記第二の曲のタイトル表示に少なくとも変更可能な制御であり、

前記第二の制御は、前記第一の曲から前記第二の曲に少なくとも変更可能な制御であり、

前記第二の制御は、前記第一の制御よりも後で少なくとも実行される制御であり、

前記第二の制御は、前記第一の条件の成立から第一の時間が経過してから実行される制御であり、

前記第三の制御は、前記第三の条件の成立があった後に、前記音出力手段によって出力される曲を少なくとも決定する制御であり、

前記演出制御手段は、第一の場合に、前記第二の制御により前記第一の曲から前記第二の曲へ少なくとも変更可能な手段であり、

前記演出制御手段は、第二の場合に、前記第二の制御により前記第一の曲から前記第二の曲へ少なくとも変更しない手段であり、

前記第一の場合とは、最後に前記第一の条件の成立があったから前記第一の時間が経過した場合のことであり、

前記第二の場合とは、前記第一の条件の成立があったから前記第一の時間が経過する前に、再度前記第一の条件の成立があった場合のことであり、

前記音出力手段は、前記第一の場合に、前記演出制御手段によって変更された曲（以下、「第三の曲」という）を少なくとも出力可能な手段であり、

前記演出制御手段は、前記第三の条件の成立があった場合に、前記第三の曲の出力を終了させる制御を行う手段であり、

前記演出制御手段は、前記第三の条件の成立があった場合に、第四の制御を行う手段であり、

前記第四の制御は、前記第三の制御により決定された曲を先頭から開始させる制御である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、演出変更期間において、前記第一の制御を一または複数回実行可能な手段であり、

前記演出制御手段は、前記演出変更期間において、前記第二の制御を一または複数回実行可能な手段であり、

前記演出変更期間は、演出を少なくとも変更可能な期間であり、

前記演出変更期間は、第二の時間少なくとも行われる期間である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技台であって、

前記演出変更期間は、大当りにおいて少なくとも実行される期間である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技台であって、

前記大当りは、複数回のラウンドから少なくとも構成されるものであり、

前記演出変更期間は、前記複数回のラウンドのうちの一のラウンド中に少なくとも実行される期間である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記操作手段は、第一の操作部が設けられた手段であり、
前記操作手段は、第二の操作部が設けられた手段であり、
前記第一の条件が成立するための要件とは、前記第一の操作部および前記第二の操作部のうちの一方の操作部の操作が検知されたことを少なくとも含む要件のことである、
 ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）に代表される遊技台に関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来の遊技台では、遊技者の興趣の向上を図るため種々の演出を行っている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2008-200302号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、より多彩な演出が行われる遊技台が求められている。

20

【0005】

本発明の目的は、多彩な演出を行うことで遊技者の興趣を向上できる遊技台を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的は、
 表示手段と、
 音出力手段と、
 演出を少なくとも制御可能な演出制御手段と、
 遊技者が少なくとも操作可能な位置に設けられた操作手段と、
 を備えた遊技台であって、
 前記音出力手段は、第一の曲を少なくとも出力可能な手段であり、
 前記音出力手段は、第二の曲を少なくとも出力可能な手段であり、
 前記表示手段は、前記第一の曲のタイトル表示を少なくとも実行可能な手段であり、
 前記表示手段は、前記第二の曲のタイトル表示を少なくとも実行可能な手段であり、
 前記演出制御手段は、第一の条件の成立があった場合に、第一の制御を少なくとも実行可能な手段であり、

30

前記演出制御手段は、前記第一の条件の成立があった場合に、第二の制御を実行可能な手段であり、

40

前記演出制御手段は、第二の条件の成立があった後に、前記第二の制御を少なくとも開始可能な手段であり、

前記演出制御手段は、第三の条件の成立の前に、前記第二の制御を少なくとも終了する手段であり、

前記演出制御手段は、前記第三の条件の成立があった場合に、第三の制御を実行可能な手段であり、

前記第一の条件が成立するための要件とは、前記操作手段の操作が検知されたことを少なくとも含む要件のことであり、

前記第一の制御は、前記第一の曲のタイトル表示から前記第二の曲のタイトル表示に少なくとも変更可能な制御であり、

50

前記第二の制御は、前記第一の曲から前記第二の曲に少なくとも変更可能な制御であり、

前記第二の制御は、前記第一の制御よりも後で少なくとも実行される制御であり、
前記第二の制御は、前記第一の条件の成立から第一の時間が経過してから実行される制御であり、

前記第三の制御は、前記第三の条件の成立があった後に、前記音出力手段によって出力される曲を少なくとも決定する制御であり、

前記演出制御手段は、第一の場合に、前記第二の制御により前記第一の曲から前記第二の曲へ少なくとも変更可能な手段であり、

前記演出制御手段は、第二の場合に、前記第二の制御により前記第一の曲から前記第二の曲へ少なくとも変更しない手段であり、

前記第一の場合とは、最後に前記第一の条件の成立があったから前記第一の時間が経過した場合のことであり、

前記第二の場合とは、前記第一の条件の成立があったから前記第一の時間が経過する前に、再度前記第一の条件の成立があった場合のことであり、

前記音出力手段は、前記第一の場合に、前記演出制御手段によって変更された曲（以下、「第三の曲」という）を少なくとも出力可能な手段であり、

前記演出制御手段は、前記第三の条件の成立があった場合に、前記第三の曲の出力を終了させる制御を行う手段であり、

前記演出制御手段は、前記第三の条件の成立があった場合に、第四の制御を行う手段であり、

前記第四の制御は、前記第三の制御により決定された曲を先頭から開始させる制御である、

ことを特徴とする遊技台
によって達成される。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、多彩な演出を行うことで遊技者の興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100を背面側から見た外観図である。

【図3】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【図4】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の制御部の回路ブロック図である。

【図5】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100での表示図柄の一例であって、（a）は特図1の停止表示図柄の一例を示し、（b）は特図2の停止表示図柄の一例を示し、（c）は、装飾図柄の一例を示し、（d）は普図の停止表示図柄の一例を示す図である

【図6】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の特図先読み処理の流れを示すフローチャートである。

【図9】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の先読み結果記憶部に先読み結果が記憶された状態を例示する図である。（a）は、特図1用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている状態を例示しており、（b）は、特図2用先読み結果記憶部に先読み

10

20

30

40

50

結果が記憶されている状態を例示しており、(c)は、電サボ中の特図1用先読み結果記憶部の状態を例示している。

【図10】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の特図1関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【図11】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100で用いられる当否判定用テーブルを示す図である。

【図12】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100で用いられる特図決定用テーブルを示す図である。

【図13】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100での特図1変動遊技における図柄変動停止表示の変動時間を決定する特図1変動表示時間決定テーブルの一例を示す図である。

10

【図14】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100での特図2変動遊技における図柄変動停止表示の変動時間を決定する特図2変動表示時間決定テーブルの一例を示す図である。

【図15】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部での処理の流れを示すフローチャートであり、(a)は第1副制御部メイン処理の流れを示し、(b)は第1副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、(c)は第1副制御部タイマ割込処理の流れを示し、同図(d)は、第1副制御部画像制御処理の流れを示している。

【図16】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100の第2副制御部での処理の流れを示すフローチャートであり、(a)は第2副制御部メイン処理の流れを示し、(b)は第2副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、(c)は、第2副制御部タイマ割込処理の流れを示している。

20

【図17】本発明の一実施の形態による実施例1であって、第1副制御部400でのメイン処理の演出制御処理(ステップS409)の1つである選択演出制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図18】本発明の一実施の形態による実施例1におけるパチンコ機100の時間的動作を示す図である。

【図19】本発明の一実施の形態による実施例1におけるパチンコ機100の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図20】本発明の一実施の形態による実施例1におけるパチンコ機100の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

30

【図21】本発明の一実施の形態による実施例2におけるパチンコ機100の時間的動作を示す図である。

【図22】本発明の一実施の形態による実施例2におけるパチンコ機100の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図23】本発明の一実施の形態による実施例2におけるパチンコ機100の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図24】本発明の一実施の形態による実施例3におけるパチンコ機100の時間的動作を示す図である。

【図25】本発明の一実施の形態による実施例3におけるパチンコ機100の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

40

【図26】本発明の一実施の形態による実施例3におけるパチンコ機100の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図27】本発明の一実施の形態による実施例4におけるパチンコ機100の時間的動作を示す図である。

【図28】本発明の一実施の形態による実施例4におけるパチンコ機100の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図29】本発明の一実施の形態による実施例4におけるパチンコ機100の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図30】本発明の一実施の形態による実施例5におけるパチンコ機100の時間的動作

50

を示す図である。

【図 3 1】本発明の一実施の形態による実施例 5 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 3 2】本発明の一実施の形態による実施例 5 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 3 3】本発明の一実施の形態による実施例 5 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 3 4】本発明の一実施の形態による実施例 5 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 3 5】本発明の一実施の形態による実施例 6 におけるパチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。 10

【図 3 6】本発明の一実施の形態による実施例 6 におけるパチンコ機 1 0 0 の操作手段 7 0 0 を示す図である。

【図 3 7】本発明の一実施の形態による実施例 6 におけるパチンコ機 1 0 0 の時間的動作を示す図である。

【図 3 8】本発明の一実施の形態による実施例 6 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一～第三の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 3 9】本発明の一実施の形態による実施例 6 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一～第三の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 4 0】本発明の一実施の形態による実施例 6 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一～第三の演出手段で実行される選択演出を示す図である。 20

【図 4 1】本発明の一実施の形態による実施例 7 におけるパチンコ機 1 0 0 の時間的動作を示す図である。

【図 4 2】本発明の一実施の形態による実施例 7 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一～第三の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 4 3】本発明の一実施の形態による実施例 7 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一～第三の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 4 4】本発明の一実施の形態による実施例 7 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一～第三の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 4 5】本発明の一実施の形態による実施例 7 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一～第三の演出手段で実行される選択演出を示す図である。 30

【図 4 6】本発明の一実施の形態による実施例 8 におけるパチンコ機 1 0 0 の時間的動作を示す図である。

【図 4 7】本発明の一実施の形態による実施例 8 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一～第四の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 4 8】本発明の一実施の形態による実施例 8 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一～第四の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 4 9】本発明の一実施の形態による実施例 8 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一～第四の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 5 0】本発明の一実施の形態による実施例 9 におけるパチンコ機 1 0 0 の時間的動作を示す図である。 40

【図 5 1】本発明の一実施の形態による実施例 9 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一および第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 5 2】本発明の一実施の形態による実施例 1 0 におけるパチンコ機 1 0 0 の時間的動作を示す図である。

【図 5 3】本発明の一実施の形態による実施例 1 0 におけるパチンコ機 1 0 0 の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図 5 4】本発明の一実施の形態による実施例 4 の変形例 1 におけるパチンコ機 1 0 0 の時間的動作を示す図である。

【図 5 5】本発明の一実施の形態による変形例 1 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一および 50

第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図56】本発明の一実施の形態による変形例1におけるパチンコ機100の第一および第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図57】本発明の一実施の形態による変形例1におけるパチンコ機100の第一および第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図58】本発明の一実施の形態による実施例4の変形例2におけるパチンコ機100の時間的動作を示す図である。

【図59】本発明の一実施の形態による変形例2におけるパチンコ機100の第一および第二の演出手段で実行される選択演出を示す図である。

【図60】本発明の一実施の形態による変形例2におけるパチンコ機100の第一および第二の演出手段で実行される選択演出の他の例を示す図である。

【図61】本発明の一実施の形態の変形例による遊技台としてのスロットマシンを正面から見た略示正面図である。

【図62】本発明の一実施の形態の変形例による遊技台を示す図であり、(a)はカジノマシン2000を示し、(b)は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機3000を示し、(c)は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機4000を示し、(d)は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機5000を示し、(e)は本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ6000を示している。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、図面を用いて、本発明の一実施の形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。まず、図1を用いて、本実施の形態に係るパチンコ機100の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。パチンコ機100は、外部的構造として、外枠102と、本体104と、前面枠扉106と、球貯留皿付扉108と、発射装置110と、遊技盤200と、をその前面に備える。

【0010】

外枠102は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状からなる木製の枠部材である。本体104は、内枠と呼ばれ、外枠102の内部に備えられ、ヒンジ部112を介して外枠102に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体104は、枠状に形成され、内側に空間部114を有している。また、本体104が開放された場合、本体104の開放を検出する不図示の内枠開放センサを備える。

【0011】

前面枠扉106は、錠ユニット105によるロック機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機100の正面側となる本体104の前面に対しヒンジ部112を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部116とした扉部材である。なお、前面枠扉106には、開口部116にガラス製又は樹脂製の透明板部材118が設けられ、前面側には、スピーカ120や枠ランプ122が取り付けられている。前面枠扉106の後面と遊技盤200の前面とで遊技領域124を区画形成する。また、前面枠扉106が開放された場合、前面枠扉106の開放を検出する前面枠扉開放センサ107を備える。

【0012】

球貯留皿付扉108は、パチンコ機100の前面において本体104の下側に対して、ロック機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。球貯留皿付扉108は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置110へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿126と、上皿126に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿128と、遊技者の操作によって上皿126に貯留された遊技球を下皿128へと排出させる球抜ボタン130と、遊技者の操作によって下皿128に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー1

10

20

30

40

50

32と、遊技者の操作によって発射装置110へと案内された遊技球を遊技盤200の遊技領域124へと打ち出す球発射ハンドル134と、遊技者の操作によって各種演出装置206の演出態様に変化を与えるチャンスボタン136と、チャンスボタン136を発光させるチャンスボタンランプ138と、設定者（例えば、パチンコ機100の製造工場の作業員、遊技店員、遊技者）の操作によって遊技に関する設定（例えば、時刻の設定、演出内容の設定）を行う操作手段700（後述）と、遊技店に設置されたカードユニット（CRユニット）に対して球貸し指示を行う球貸し操作ボタン140と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン142と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸し表示部144と、を備える。また、下皿128が満タンであることを検出する不図示の下皿満タンセンサを備える。

10

【0013】

発射装置110は、本体104の下方に取り付けられ、球発射ハンドル134が遊技者に操作されることによって回転する発射杆146と、遊技球を発射杆146の先端で打突する発射槌148と、を備える。

【0014】

遊技盤200は、前面に遊技領域124を有し、本体104の空間部114に臨むように、所定の固定部材を用いて本体104に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域124は、遊技盤200を本体104に装着した後、開口部116から観察することができる。

【0015】

図2は、図1のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。パチンコ機100の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク150と、球タンク150の下方に位置し、球タンク150の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置152に導くためのタンクレール154とを配設している。

20

【0016】

払出装置152は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール154を通過して払出装置152内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置152の下方へ1個ずつ送り出すように構成している。

30

【0017】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部600へ出力する。なお、この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機100の表側に配設した上皿126に到達するように構成しており、パチンコ機100は、この構成により遊技者に対して球の払い出しを行う。

【0018】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300を構成する主基板156を収納する主基板ケース158、主制御部300が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第1副制御部400を構成する第1副基板160を収納する第1副基板ケース162、第1副制御部400が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第2副制御部500を構成する第2副基板164を収納する第2副基板ケース166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部600を構成すると共に遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ168を備える払出基板170を収納する払出基板ケース172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部630を構成する発射基板174を収納する発射基板ケース176、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源制御部660を構成すると共に遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ178と電源投入時に操作されることによってRWMクリア信

40

50

号を主制御部300に出力するRWMクリアスイッチ180とを備える電源基板182を収納する電源基板ケース184、および払出制御部600とカードユニットとの信号の送受信を行うCRインタフェース部186を配設している。

【0019】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。遊技盤200には、外レール202と内レール204とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域124を区画形成している。遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置210と、第1特別図柄表示装置212と、第2特別図柄表示装置214と、普通図柄保留ランプ216と、第1特別図柄保留ランプ218と、第2特別図柄保留ランプ220と、高確中ランプ222を配設している。演出装置206は、演出可動体224を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第1特別図柄を「特図1」、第2特別図柄を「特図2」と称する場合がある。

10

【0020】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施の形態では液晶表示装置(Liquid Crystal Display)によって構成する。装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。また、装飾図柄表示装置208は、1個の小さな例えば円形の図柄を表示可能な表示範囲を有し、演出表示領域208dの例えば左下角部に設けられた第4図柄表示領域(図3では不図示)を有している。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL(Electro Luminescence)表示装置、リール(ドラム)式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

20

30

【0021】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。特図1表示装置212および特図2表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。

【0022】

普図保留ランプ216は、保留している普図変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数(例えば、2つ)まで保留することを可能としている。特図1保留ランプ218および特図2保留ランプ220は、保留している特図変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。高確中ランプ222は、遊技状態が大当たりが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を大当たりが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

40

【0023】

また、演出装置206の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口226と、普図始動口228と、特図1始動口230と、特図2始動口232と、可変入賞口234を配設している。

【0024】

一般入賞口226は、本実施形態では遊技盤200に複数配設しており、一般入賞口2

50

26への入球を所定の球検出センサ(図示省略)が検出した場合(一般入賞口226に入賞した場合)、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、10個)の球を賞球として上皿126に排出する。上皿126に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口226に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態では、遊技球には、入賞の対価として遊技者に払い出す球(以下、「賞球」と呼ぶ場合がある)と、遊技者に貸し出す球(以下、「貸球」と呼ぶ場合がある)とが含まれる。

【0025】

普図始動口228は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域124の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施形態では遊技盤200の左側に1つ配設している。普図始動口228を通過した球は一般入賞口226に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口228を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機100は、普図表示装置210による普図変動遊技を開始する。

10

【0026】

特図1始動口230は、本実施形態では遊技盤200の中央に1つだけ配設している。特図1始動口230への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、3個)の球を賞球として上皿126に排出するとともに、特図1表示装置212による特図変動遊技を開始する。なお、特図1始動口230に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

20

【0027】

特図2始動口232は、電動チューリップ(電チュー)と呼ばれ、本実施形態では特図1始動口230の真下に1つだけ配設している。特図2始動口232は、左右に開閉自在な羽根部材232aを備え、羽根部材232aの開鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置210が当り図柄を停止表示した場合に羽根部材232aが所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。特図2始動口232への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、4個)の球を賞球として上皿126に排出するとともに、特図2表示装置214による特図変動遊技を開始する。なお、特図2始動口232に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

30

【0028】

可変入賞口234は、大入賞口またはアタッカと呼ばれ、本実施形態では遊技盤200の中央部下方に1つだけ配設している。可変入賞口234は、開閉自在な扉部材234aを備え、扉部材234aの開鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材234aが所定の時間間隔(例えば、開放時間2.9秒、閉鎖時間1.5秒)、所定の回数(例えば15回)で開閉する。可変入賞口234への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、15個)の球を賞球として上皿126に排出する。なお、可変入賞口234に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

40

【0029】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材236や、遊技釘238を複数個、配設していると共に、内レール204の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口240を設けている。

【0030】

パチンコ機100は、遊技者が上皿126に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドルの操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆146および発射槌148によって外レール202、内レール204を通過させて遊技領域124に打ち出す。そして、遊技領域124の上部に到達した球は、打球方向変換部材23

50

6や遊技釘238等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口(一般入賞口226、可変入賞口234)や始動口(特図1始動口230、特図2始動口232)に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口228を通過するのみでアウト口240に到達する。

【0031】

次に、パチンコ機100の演出装置206について説明する。演出装置206の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置242およびステージ244を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体224を配設している。また、演出装置206の背面側には、装飾図柄表示装置208および遮蔽装置246(以下、扉あるいはシャッタと称する場合がある)を配設している。すなわち、演出装置206において、装飾図柄表示装置208および遮蔽手段は、ワープ装置242、ステージ244、および演出可動体224の後方に位置することとなる。ワープ装置242は、演出装置206の左上方に設けたワープ入口242aに入った遊技球を演出装置206の前面下方のステージ244にワープ出口242bから排出する。ステージ244は、ワープ出口242bから排出された球や遊技盤200の釘などによって乗上げた球などが転動可能であり、ステージ244の中央部には、通過した球が特図1始動口230へ入球し易くなるスペシャルルート244aを設けている。

【0032】

演出可動体224は、本実施形態では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部224aと前腕部224bとからなり、肩の位置に上腕部224aを回転させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部224bを回転させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体224は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置208の前方を移動する。

【0033】

遮蔽装置246は、格子状の左扉246aおよび右扉246bからなり、装飾図柄表示装置208および前面ステージ244の間に配設する。左扉246aおよび右扉246bの上部には、不図示の2つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉246aおよび右扉246bは、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置246は、左扉246aおよび右扉246bを閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置208を視認し難いように遮蔽する。左扉246aおよび右扉246bを開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置208の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置208の表示の全てを視認可能である。また、左扉246aおよび右扉246bは、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉246aおよび右扉246bは、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置208の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置208による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ(遮蔽し)、後方の装飾図柄表示装置208を全く視認不可にしてもよい。

【0034】

次に、図4を用いて、パチンコ機100の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。パチンコ機100の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号(以下、単に「コマンド」と呼ぶ)に応じて主に演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、主制御部300が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部600と、遊技球の発射制御を行う発射制御部630と、パチンコ機100に供給される電源を制御する電源制御部660と、によって構成している。

【0035】

まず、パチンコ機 100 の主制御部 300 について説明する。主制御部 300 は、主制御部 300 の全体を制御する基本回路 302 を備えており、基本回路 302 には、CPU 304 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 306 と、一時的にデータを記憶するための RAM 308 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 310 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 312 と、プログラム処理の異常を監視する WDT 314 を搭載している。なお、ROM 306 や RAM 308 については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第 1 副制御部 400 についても同様である。基本回路 302 の CPU 304 は、水晶発振器 316 b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【0036】

また、基本回路 302 には、水晶発振器 316 a が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 65535 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数値生成回路 318 (この回路には 2 つのカウンタを内蔵しているものとする) と、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサや、前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサを含む各種センサ 320 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路 318 および基本回路 302 に出力するためのセンサ回路 322 と、所定の図柄表示装置、例えば特図 1 表示装置 212 や特図 2 表示装置 214 の表示制御を行うための駆動回路 324 と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置 210 の表示制御を行うための駆動回路 326 と、各種状態表示部 328 (例えば、普図保留ランプ 216、特図 1 保留ランプ 218、特図 2 保留ランプ 220、高確中ランプ 222 等) の表示制御を行うための駆動回路 330 と、所定の可動部材、例えば特図 2 始動口 232 の羽根部材 232 a や可変入賞口 234 の扉部材 234 a 等を開閉駆動する各種ソレノイド 332 を制御するための駆動回路 334 を接続している。

【0037】

なお、特図 1 始動口 230 に球が入賞したことを球検出センサ 320 が検出した場合には、センサ回路 322 は球を検出したことを示す信号を乱数値生成回路 318 に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路 318 は、特図 1 始動口 230 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図 1 始動口 230 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路 318 は、特図 2 始動口 232 に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、特図 2 始動口 232 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図 2 始動口 232 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

【0038】

さらに、基本回路 302 には、情報出力回路 336 を接続しており、主制御部 300 は、情報出力回路 336 を介して、外部のホールコンピュータ (図示省略) 等が備える情報入力回路 350 にパチンコ機 100 の遊技情報 (例えば、遊技状態) を出力する。

【0039】

また、主制御部 300 には、電源制御部 660 から主制御部 300 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 338 を設けており、電圧監視回路 338 は、電源の電圧値が所定の値 (本実施例では 9 V) 未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 302 に出力する。

【0040】

また、主制御部 300 には、電源が投入されると起動信号 (リセット信号) を出力する起動信号出力回路 (リセット信号出力回路) 340 を設けており、CPU 304 は、起動信号出力回路 340 から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する (後述する主制御部メイン処理を開始する)。

【0041】

また、主制御部 300 は、第 1 副制御部 400 にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部 600 にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ

10

20

30

40

50

れ備えており、この構成により、第1副制御部400および払出制御部600との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400との情報通信は一方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第1副制御部400からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。また、主制御部300と払出制御部600との情報通信は双方向の通信であり、主制御部300は払出制御部600にコマンド等の信号を送信できるように構成し、払出制御部600からも主制御部300にコマンド等の信号を送信できるように構成している。

【0042】

次に、パチンコ機100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主に主制御部300が送信したコマンド等に基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えており、基本回路402には、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【0043】

また、基本回路402には、スピーカ120（およびアンプ）の制御を行うための音源IC416と、各種ランプ418（例えば、チャンスボタンランプ138）の制御を行うための駆動回路420と、遮蔽装置246の駆動制御を行うための駆動回路432と、遮蔽装置246の現在位置を検出する遮蔽装置センサ430と、チャンスボタン136の押下を検出するチャンスボタン検出センサ426と、遮蔽装置センサ430やチャンスボタンの検出部724からの検出信号を基本回路402に出力するセンサ回路428と、制御プログラムや各種演出データを記憶するためのROM406と、CPU404からの信号に基づいてROM406に記憶された画像データ等を読み出してVRAM436のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置208に画像を表示するVDP434（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）と、を接続している。なお、ROM406は、制御プログラムと各種演出データとを別々のROMに記憶させてもよい。

【0044】

次に、パチンコ機100の第2副制御部500について説明する。第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502を備えており、基本回路502は、CPU504と、一時的にデータを記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ512を搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作し、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラムおよびデータ、画像表示用のデータ等が記憶されたROM506が設けられている。

【0045】

また、基本回路502には、演出可動体224の駆動制御を行うための駆動回路516と、チャンスボタンの駆動部708の駆動制御を行うための駆動回路517と、演出可動体224の現在位置を検出する可動体センサ424と、可動体センサ424からの検出信号を基本回路502に出力するセンサ回路518と、遊技盤用ランプ532の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路530と、遊技台枠用ランプ542の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路540と、遊技盤用ランプ駆動回路530と遊技台枠用ランプ駆動回路540との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路520と、を接続している。

【0046】

次に、パチンコ機100の払出制御部600、発射制御部630、電源制御部660について説明する。払出制御部600は、主に主制御部300が送信したコマンド等の信号

10

20

30

40

50

に基づいて払出装置 152 の払出モータ 602 を制御すると共に、払出センサ 604 が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部 606 を介して、パチンコ機 100 とは別体で設けられたカードユニット 608 との通信を行う。また、払出制御部 600 は、前面枠扉 106 の開放を検出する前面枠扉開放センサ 107 の検出結果を受け取り、受け取った結果を主制御部 300 に出力する。

【0047】

発射制御部 630 は、払出制御部 600 が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル 134 内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル 134 の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆 146 および発射槌 148 を駆動する発射モータ 632 の制御や、上皿 126 から発射装置 110 に球を供給する球送り装置 634 の制御を行う。

【0048】

電源制御部 660 は、パチンコ機 100 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部 300、第 1 副制御部 400 等の各制御部や払出装置 152 等の各装置に供給する。さらに、電源制御部 660 は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部 300 の RAM 308 等）に所定の期間（例えば 10 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源制御部 660 から払出制御部 600 と第 2 副制御部 500 に所定電圧を供給し、払出制御部 600 から主制御部 300 と第 1 副制御部 400 と発射制御部 630 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

【0049】

次に、図 5 を用いて、パチンコ機 100 の特図 1 表示装置 212、特図 2 表示装置 214、および普図表示装置 210 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。図 5 (a) は特図 1 の停止図柄態様の一例を示したものである。図 5 (b) は特図 2 の停止図柄態様の一例を示したものである。特図 1 始動口 230 に球が入球したことを第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、特図 2 始動口 232 に球が入球したことを第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、特図 1 表示装置 212 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、特図 2 表示装置 214 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」を行う。これらの「特図 1 の変動表示」および「特図 2 の変動表示」が本実施形態にいう図柄の変動表示の一例に相当する。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、特図 1 表示装置 212 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、特図 2 表示装置 214 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図 1 の変動表示」を開始してから特図 1 の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図 2 の変動表示」を開始してから特図 2 の停止図柄態様を停止表示するまでが本実施形態にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図 1 又は 2 の変動表示」を開始してから特図 1 又は 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。後述するように、図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。

【0050】

図 5 (a) には、特図 1 の図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 F」までの 6 種類の特図が示されている。図 5 (a) においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。「特図 A」は 15 ラウンド (15 R) 特別大当り図柄であり、「特図 B」は 15 R 大当り図柄である。本実施形態のパチンコ機 100 では、後述するように、特図変動遊技における大当たりか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当たりか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当たりと特別大当たりの違いは、大

当り遊技後の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（確変大当り）か低い（通常大当り）かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、15R特別大当り遊技終了後および15R大当り遊技終了後はいずれも電サボ状態（特図変動遊技の変動時間短縮状態と合わせて時短状態と呼ぶ）に移行する。時短状態については詳しくは後述するが、時短状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、時短状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。15R特別大当り図柄である「特図A」は、大当り遊技終了後の遊技状態が特図高確率普図高確率状態（確変状態）であり、15R大当り図柄である「特図B」は、大当り遊技終了後の遊技状態が特図低確率普図高確率状態（電サボ状態または時短状態）である。なお、特図高確率普図高確率状態や特図低確率普図高確率状態になるタイミングは、大当り遊技終了後の最初の特図変動遊技の開始時である。これらの「特図A」および「特図B」は、遊技者に対する有利度が相対的に大きくなる図柄である。

10

【0051】

「特図C」は2R大当り図柄であり突然確変と称する。突然確変は、大当り遊技終了後は15R特別大当り図柄と同様に特図高確率普図高確率状態になる。「特図D」は2R大当り図柄であり潜伏確変と称する。潜伏確変は、大当り遊技終了後は特図高確率普図低確率状態（潜伏確変状態）になる。

【0052】

「特図E」は小当り図柄であり、小当り遊技終了後は特図低確率普図低確率状態（通常状態、あるいは通常遊技状態と称する場合がある）になる。小当り遊技では「特図C」や「特図D」と同じ回数（本実施形態の場合、2回）アタッカが開放される。また、「特図F」ははずれ図柄であり、アタッカの開放はなく、遊技者に対する有利度が相対的に小さくなる図柄である。

20

【0053】

図5(b)には、特図2の図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図a」から「特図d」までの4種類の特図が示されている。図5(b)においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。「特図a」は16ラウンド(16R)特別大当り図柄であり、「特図b」は8R特別大当り図柄である。「特図a」と「と屑b」はとも、大当り遊技終了後の遊技状態が特図高確率普図高確率状態となる。これらの「特図a」および「特図b」は、遊技者に対する有利度が相対的に大きくなる図柄である。

30

【0054】

「特図c」は8R大当り図柄であり、大当り遊技終了後は特図低確率普図高確率状態になる。「特図d」ははずれ図柄であり、アタッカの開放はなく、遊技者に対する有利度が相対的に小さくなる図柄である。

【0055】

図5(c)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」~「装飾10」の10種類がある。特図1始動口230または特図2始動口232に球が入賞したこと、すなわち、特図1始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは特図2始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」「装飾2」「装飾3」・・・「装飾9」「装飾10」「装飾1」・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。

40

【0056】

そして、15R大当り、15R特別大当り、16R特別大当り、8R大当り、または8R特別大当りを報知する場合には、図柄表示領域208a~208cに同じ装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾1-装飾1-装飾1」や「装飾2-装飾2-装飾2」等）を停止表示する。15R特別大当りや16R特別大当りを明示的に報知する場合には

50

、同じ装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾3 - 装飾3 - 装飾3」や「装飾7 - 装飾7 - 装飾7」等）を停止表示する。

【0057】

また、潜伏確変、または小当りを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾1 - 装飾2 - 装飾3」や「装飾1 - 装飾3 - 装飾5」）を停止表示する。

【0058】

一方、「特図K」、「特図h」のはずれを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに図5(c)に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

【0059】

なお、本実施形態では、一義的に装飾図柄の組合せと大当りの種類を決めているが、遊技者にどの装飾図柄の組合せがどの大当りになるかをわからないようにしてもよい。

【0060】

図5(d)は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図A」と、はずれ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口228を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図A」を停止表示し、普図変動遊技のはずれを報知する場合には「普図B」を停止表示する。図5(d)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0061】

次に、図6を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。上述したように、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って図6に示す主制御部メイン処理を実行する。

【0062】

ステップS101では、初期設定1を行う。初期設定1では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可および初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、WDT314に、初期値として32.8ms（ミリ秒）に相当する数値を設定する。

【0063】

ステップS101の次のステップS103では、WDT314のカウンタの値をクリアし、WDT314による時間計測を再始動する。ステップS103の次のステップS105では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路338が、電源制御部660から主制御部300に供給している電源の電圧値が所定の値（本実施形態では9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（CPU304が電源の遮断を検知した場合）にはステップS103に戻り、低電圧信号がオフの場合（CPU304が電源の遮断を検知していない場合）にはステップS107に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（9V）に達しない場合にもステップS103に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップS105は繰り返し実行される。

【0064】

ステップS107では、初期設定2を行う。初期設定2では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ312に設定する処理、I/O310の所定のポート（例えば試験用出力ポート、第1副制御部400への

10

20

30

40

50

出力ポート)からクリア信号を出力する処理、RAM 308への書き込みを許可する設定等を行う。

【0065】

ステップS107の次のステップS109では、電源の遮断前(電断前)の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合(主制御部300の基本回路302を初期状態にする場合)には初期化处理(ステップS113)に進む。具体的には、最初に、電源基板に設けたRWMクリアスイッチ180を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン(操作があったことを示す)であるか否か、すなわちRAMクリアが必要であるか否かを判定し、RAMクリア信号がオンの場合(RAMクリアが必要な場合)には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進む。一方、RAMクリア信号がオフの場合(RAMクリアが必要でない場合)には、RAM 308に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM 308の所定の領域(例えば全ての領域)に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値(例えば0)であるか否か(チェックサムの結果が正常であるか否か)を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値(例えば0)の場合(チェックサムの結果が正常である場合)には電断前の状態に復帰すべくステップS111に進み、チェックサムの結果が特定の値(例えば0)以外である場合(チェックサムの結果が異常である場合)には、パチンコ機100を初期状態にすべくステップS113に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップS113に進む。

【0066】

ステップS111では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にRAM 308に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定(本設定)する。また、電断時にRAM 308に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU 304が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機100は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理(後述)に分岐する直前に行った(ステップS115内の所定の)命令の次の命令から処理を再開する。また、図4に示す主制御部300における基本回路302に搭載されているRAM 308には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップS111では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

【0067】

ステップS113では、初期化处理を行う。この初期化处理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定(本設定)、RAM 308の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部300のRAM 308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期化处理(ステップS113)が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

【0068】

ステップS113の次のステップS115では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、特図変動遊技での停止図柄を決定する抽選に用いる特図決定用乱数値を生成する特図決定用乱数値カウンタの初期値を

10

20

30

40

50

生成するための初期値生成用乱数カウンタを更新する。また、普図変動遊技の当否判定に用いる普図当選乱数値を生成する普図当選乱数値カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタを更新する。主制御部300のRAM308には、特図決定用乱数値カウンタとその初期値生成用乱数カウンタ、および普図当選乱数値カウンタとその初期値生成用乱数カウンタが設けられている。ステップS115では、これらのうち2つの初期値生成用乱数カウンタの初期値をそれぞれ更新する。例えば、初期値生成用乱数カウンタの取り得る数値範囲が0～99とすると、初期値生成用乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算してから元の初期値生成用乱数カウンタに記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が100であれば0を元の初期値生成用乱数カウンタに記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。なお、初期値生成用乱数カウンタは、後述するステップS207でも更新する。主制御部300は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、ステップS115の処理を繰り返し実行する。

10

【0069】

次に、図7を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約2msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

20

【0070】

ステップS201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。ステップS201の次のステップS203では、WDT314のカウンタ値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDTを定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0071】

ステップS203の次のステップS205では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、上述の内枠開放センサや下皿満タンセンサ、各種の球検出センサを含む各種センサ320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ320ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約4ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をRAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約2ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

30

40

【0072】

また、ステップS205では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、ステップS205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出

50

信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図4に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。ステップS205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口226、可変入賞口234、特図1始動口230、および特図2始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口226、234やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【0073】

またステップS205では、前面枠扉106の開放を検出する前面枠扉開放センサ107からの検出結果を受け取った払出制御部600から出力された扉開放検出信号の有無を監視し、RAM308に設けた扉検出信号状態記憶領域に記憶する。

【0074】

ステップS205の次のステップS207およびステップS209では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップS115で行った初期値生成用乱数カウンタの更新を行い、次に主制御部300で使用する、特図決定用乱数値を生成する特図決定用乱数値カウンタおよび普図当選乱数値を生成する普図当選乱数値カウンタを更新する。例えば、特図決定用乱数値として取り得る数値範囲が0～99とすると、特図決定用乱数値を生成するためにRAM308に設けた特図決定用乱数値カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算してから元の特図決定用乱数値カウンタに記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が100であれば0を元の特図決定用乱数値カウンタに記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、特図決定用乱数値カウンタが一周していると判定した場合には特図決定用乱数値カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、特図決定用乱数値カウンタにセットする。例えば、0～99の数値範囲で変動する特図決定用乱数値カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、特図決定用乱数値カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、特図決定用乱数値カウンタにセットすると共に、特図決定用乱数値カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、特図決定用乱数値カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、普図当選乱数値カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。特図決定用乱数値カウンタは、特図1用の乱数値を取得するためのカウンタと特図2用の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けてもよいし、あるいは、同一のカウンタを用いてもよい。

【0075】

ステップS209の次のステップS211では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。具体的には、特図変動遊技での図柄変動時間を決めるための特図タイマ番号決定用乱数値を生成する特図タイマ番号決定用乱数値カウンタの値あるいはその初期値を更新する。また、普図変動遊技での図柄変動時間を決めるための普図タイマ番号決定用乱数値を生成する普図タイマ番号決定用乱数値カウンタの値あるいはその初期値を更新する。

【0076】

ステップS211の次のステップS213では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普図表示装置210に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、特図1表示装置212に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図1表示図柄更新タイマ、特図2表示装置214に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図2表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

10

【0077】

ステップS213の次のステップS215では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口226、234や始動口230、232、228に入賞があった場合に、RAM308に入賞口毎、あるいは始動口毎に設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

20

【0078】

また、ステップS215の次のステップS217では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、特図1始動口230、特図2始動口232、普図始動口228および可変入賞口234への入賞があったか否かを判定する。ここでは、ステップS205における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。

【0079】

特図1始動口230へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する特図1保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数4で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路（ハード乱数回路）318の特図1始動口230に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を取得すると共に、RAM308に設けた特図決定用乱数値カウンタから特図決定用乱数値を取得して特図1乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図1乱数値記憶領域内の当り判定用乱数値および特図決定用乱数値の組（以下、「特図1乱数値の組」または「特図1始動情報」と略称する）は、特図1保留数記憶領域に記憶された特図1保留数と同数分だけ格納される。特図1乱数値記憶領域内では、特図1保留数が1つ減るごとに保留順位が最上位（最先であり最も過去に記憶されている）の特図1乱数値の組のデータが消去されると共に、残余の特図1乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図1保留数が1つ増えるごとに、保留順位が最下位（最後）の特図1乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図1乱数値の組のデータが書き込まれる。

30

【0080】

特図2始動口232へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する特図2保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数4で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路（ハード乱数回路）318の特図2始動口232に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を取得すると共に、RAM308に設けた特図決定用乱数値カウンタから特図決定用乱数値を取得して特図1乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図2乱数値記憶領域内の当り判定用乱数値および特図決定用乱数値の組（以下、「特図2乱数値の組」または「特図2始動情報」と略称する）は、特図2保留数記憶領域に記憶された特図2保留数と同数分だけ格納される。特図2乱数値記憶領域内では、特図2保留数が1つ減るごとに保留順位が最上位の特図2乱数値の組のデータが消去されると共に、残余の特図2乱数値の組のデータの保留順位が1ず

40

50

つ繰り上がるように処理される。また、特図 2 保留数が 1 つ増えるごとに、保留順位が最下位の特図 2 乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図 2 乱数値の組のデータが書き込まれる。

【 0 0 8 1 】

普図始動口 2 2 8 へ入賞があった場合且つ R A M 3 0 8 に設けた対応する普図保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する普図乱数値記憶領域に格納する。可変入賞口 2 3 4 へ入賞があった場合には、可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口 2 3 4 に球が入球したことを示す情報を格納する。

【 0 0 8 2 】

ステップ S 2 1 7 の次のステップ S 2 1 9 では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部 6 0 0 に出力する出力予定情報および払出要求情報は、例えば 1 バイトで構成しており、ビット 7 にストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 6 に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット 4 ~ 5 に暗号化のための今回加工種別（0 ~ 3）、およびビット 0 ~ 3 に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【 0 0 8 3 】

ステップ S 2 1 9 の次のステップ S 2 2 1 では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの 1 つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が 1 以上）における普図状態更新処理では、普図表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普図表示装置 2 1 0 は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【 0 0 8 4 】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理では、普図当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普図表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、普図当りフラグがオフの場合には、はずれ図柄の表示態様となるように普図表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うと共に、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普図表示装置 2 1 0 は、当り図柄（図 5（d）に示す普図 A）およびはずれ図柄（図 5（d）に示す普図 B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 5 0 0 m s 間）、その表示を維持するために R A M 3 0 8 に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【 0 0 8 5 】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンにされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に普図作動中を設定すると共に、所定の開放期間（例えば 2 秒間）、特図 2 始動口 2 3 2 の羽根部材 2 3 2 a の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 3 3 2 の一部）に、羽根部材 2 3 2 a を開放状態に保持する信号を出力すると共に、R A M 3 0 8 に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

【 0 0 8 6 】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 5 0

10

20

30

40

50

0 m 秒間)、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド 3 3 2 に、羽根部材を閉鎖状態に保持する信号を出力すると共に、RAM 3 0 8 に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【 0 0 8 7 】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、RAM 3 0 8 の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がはずれであれば、後述するように、普図はずれフラグがオンにされる。この普図はずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM 3 0 8 の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップ S 2 2 3 に移行するようにしている。

10

【 0 0 8 8 】

ステップ S 2 2 3 では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および特図 2 始動口 2 3 2 の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が 1 以上である場合に、上述の普図乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定を行い、当選とする場合には RAM 3 0 8 に設けた普図当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、普図当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ番号決定用乱数値を生成する普図タイマ番号決定用乱数値カウンタの値を普図タイマ番号決定用乱数値として取得し、取得した普図タイマ番号決定用乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置 2 1 0 に普図を変動表示する時間を 1 つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM 3 0 8 に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM 3 0 8 に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から 1 を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

20

【 0 0 8 9 】

ステップ S 2 2 3 の次のステップ S 2 2 4 では、特図先読み処理を行う。特図先読み処理は、特図保留数記憶領域に記憶された特図保留数が増加すると、当該増加した保留に係る始動情報を先読みして、特図変動遊技の停止図柄等を特図関連抽選処理での当否判定より前に事前判定する。特図先読み処理の流れについては後程図 8 および図 9 を用いて詳述する。

30

【 0 0 9 0 】

主制御部 3 0 0 の RAM 3 0 8 内には、特図先読み処理を実行した結果の特図先読み結果（事前判定結果ともいう）を記憶する特図先読み結果記憶部が設けられている。特図 1 用先読み結果記憶部は、本例では 4 個まで特図 1 の先読み結果を格納できるようになっている。また、RAM 3 0 8 内には、特図 1 用先読み結果記憶部に記憶されている特図 1 の先読み結果の数を特図 1 先読み数として記憶する特図 1 先読み数記憶領域が設けられている。主制御部 3 0 0 は、特図 1 先読み数が 1 つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図 1 先読み結果の情報の次の順位に新たな特図 1 先読み結果の情報を書き込む。

40

【 0 0 9 1 】

主制御部 3 0 0 は、特図 1 始動情報記憶領域の最先の特図 1 始動情報を消去する際には同時に特図 1 用先読み結果記憶部の最先の特図 1 先読み結果の情報を消去するとともに、特図 1 先読み数記憶領域に記憶された特図 1 先読み数を 1 減算する。また、最先の特図 1 先読み結果の情報を消去したら、残余の特図 1 先読み結果の情報の順位が 1 ずつ繰り上がるように処理する。

【 0 0 9 2 】

特図 2 用先読み結果記憶部は、本例では 4 個まで特図 2 の先読み結果を格納できるよう

50

になっている。また、RAM 308内には、特図2用先読み結果記憶部に記憶されている特図2の先読み結果の数を特図2先読み数として記憶する特図2先読み数記憶領域が設けられている。主制御部300は、特図2先読み数が1つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図2先読み結果の情報の次の順位に新たな特図2先読み結果の情報を書き込む。

【0093】

主制御部300は、特図2始動情報記憶領域の最先の特図2始動情報を消去する際には同時に特図2用先読み結果記憶部の最先の特図2先読み結果の情報を消去するとともに、特図2先読み数記憶領域に記憶された特図2先読み数を1減算する。また、最先の特図2先読み結果の情報を消去したら、残余の特図2先読み結果の情報の順位が1ずつ繰り上がるように処理する。

10

【0094】

なお本実施形態では保留の増加分だけ先読み処理をするようにしているが、毎回全保留に対して特図先読み処理を実施するようにしてもよい。また、後述するコマンド設定送信処理（ステップS233）でも、先読み結果の情報は増加分のみ送信してもよいし、全保留に対する先読み結果の情報を送信するようにしてもよい。

【0095】

次いで、特図1および特図2それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図2についての特図状態更新処理（特図2状態更新処理）を行う（ステップS225）。この特図2状態更新処理は、特図2の状態に応じて、次の複数（本例では9つ）の処理のうちの1つの処理を行う。

20

【0096】

例えば、特図2変動開始のタイミングにおける特図2状態更新処理では、RAM 308に設けた特図2保留数記憶領域に記憶された特図2保留数の値を1だけ減算した値を特図2保留数記憶領域に記憶し直す。それと共に、特図2保留ランプ220の点滅を制御する。例えば、図3の特図2保留ランプ220の4つのLEDを図左から右に向かって順にLED番号1-4とすると、LED番号の若い方から順に特図2保留数分のLEDを例えば赤色に点灯させ、他を消灯させる。

【0097】

また例えば、特図2変動表示の途中（上述の特図2表示図柄更新タイマの値が1以上）における特図2状態更新処理では、特図2表示装置214を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図2表示装置214は特図2の変動表示（特図2変動遊技）を行う。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

30

【0098】

また、主制御部300のRAM 308には、15R大当りフラグ、16R大当りフラグ、8R大当りフラグ、2R大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図2変動表示時間が経過したタイミング（特図2表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、15R大当りフラグはオフ、16R大当りフラグはオン、8R大当りフラグはオフ、2R大当りフラグはオフ、小当りフラグはオフ、はずれフラグはオフ、特図確率変動フラグはオン、および普図確率変動フラグはオンの場合には図5（b）に示す特図a、15R大当りフラグはオフ、16R大当りフラグはオフ、8R大当りフラグはオン、2R大当りフラグはオフ、小当りフラグはオフ、はずれフラグはオフ、特図確率変動フラグはオン、および普図確率変動フラグはオンの場合には特図b、15R大当りフラグはオフ、16R大当りフラグはオフ、8R大当りフラグはオン、2R大当りフラグはオフ、小当りフラグはオフ、はずれフラグはオフ、特図確率変動フラグはオフ、および普図確率変動フラグはオンの場合には特図c、15R大当りフラグはオフ、16R大当りフラグはオフ、8R大当りフラグはオフ、2R大当りフラグはオフ、小当りフラグはオフ、はずれフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、および普図確率変動フ

40

50

ラグはオフの場合には特図 d それぞれの態様となるように、特図 2 表示装置 2 1 4 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図 2 表示装置 2 1 4 は、1 6 R 特別大当り図柄（特図 a ）、8 R 特別大当り図柄（特図 b ）、8 R 大当り図柄（特図 c ）、およびはずれ図柄（特図 d ）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 5 0 0 m s 間）その表示を維持するために R A M 3 0 8 に設けた特図 2 停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図 2 が所定期間停止表示され、特図 2 変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、R A M 3 0 8 に設けられた電サポ（詳細は後述）回数記憶部に記憶された電サポ回数が 1 以上であれば、その電サポ回数から 1 を減算し、減算結果が 1 から 0 となった場合は、特図確率変動中（詳細は後述）でなければ、時短フラグをオフにする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフにする。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3 ）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶すると共に、変動表示を停止する図柄が特図 2 であることを示す特図 2 識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報として R A M 3 0 8 に追加記憶してから処理を終了する。

10

【 0 0 9 9 】

また、特図 2 変動遊技の結果が大当りであれば、後述するように、大当りフラグがオンにされる。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 2 状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 作動中を設定すると共に、所定の入賞演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 2 0 8 による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために R A M 3 0 8 に設けた特図 2 待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3 ）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

20

【 0 1 0 0 】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図 2 待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の開放期間（例えば 2 9 秒間、または可変入賞口 2 3 4 に所定球数（例えば 1 0 球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 a の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 3 3 2 の一部）に、扉部材 2 3 4 a を開放状態に保持する信号を出力すると共に、R A M 3 0 8 に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3 ）で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

30

【 0 1 0 1 】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 1 . 5 秒間）可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 a の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 3 3 2 の一部）に、扉部材 2 3 4 a を閉鎖状態に保持する信号を出力すると共に、R A M 3 0 8 に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3 ）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

40

【 0 1 0 2 】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施形態では 1 6 ラウンドまたは 8 ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図 2 状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 2 0 8 による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために R A M 3 0 8 に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、

50

R A M 3 0 8 に設けられた電サポ回数記憶部に電サポ回数（例えば、1 0 0 回）をセットするとともに、R A M 3 0 8 に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、電サポ回数記憶部に電サポ回数をセットすることもなく、また時短フラグをオンにすることもない。ここでの時短状態とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くするため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。この時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率（普図確変）状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技で当りになる確率が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図 2 始動口 2 3 2 の一对の羽根部材 2 3 2 a の 1 回の開放における開放時間が長くなり易い（電チュー開延）。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材 2 3 2 a は多く開き易い。これらの普図確変、普図変短、電チュー開延による制御状態をまとめて、電サポ（電動チューリップによる始動口入賞サポート）状態と呼ぶ。また、特図変動遊技の変動時間も短くする制御状態を含めて時短状態と呼ぶ。

10

【 0 1 0 3 】

また、上述のごとく、時短フラグは、大当り遊技中（特別遊技状態中）にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当り遊技中に普図高確率状態であると、大当り遊技中に可変入賞口 2 3 4 に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に特図 2 始動口 2 3 2 に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。

20

さらに、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で終了演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【 0 1 0 4 】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 非作動中を設定する。さらに、特図 2 変動遊技の結果がはずれであれば、後述するように、はずれフラグがオンにされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 2 状態更新処理でも、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 非作動中を設定する。特図 2 非作動中の場合における特図 2 状態更新処理では、何もせずに次のステップ S 2 2 7 に移行するようにしている。

30

【 0 1 0 5 】

続いて、特図 1 についての特図状態更新処理（特図 1 状態更新処理）を行う（ステップ S 2 2 7）。この特図 1 状態更新処理では、特図 1 の状態に応じて、上述の特図 2 状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図 1 状態更新処理で行う各処理は、上述の特図 2 状態更新処理で説明した内容の「特図 2」を「特図 1」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。なお、特図 2 状態更新処理と特図 1 状態更新処理の順番は逆でもよい。

40

【 0 1 0 6 】

ステップ S 2 2 5 およびステップ S 2 2 7 における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図 2 についての特図関連抽選処理（特図 2 関連抽選処理）を行い（ステップ S 2 2 9）、その後で、特図 1 についての特図関連抽選処理（特図 1 関連抽選処理）を行う（ステップ S 2 3 1）。これらの特図関連抽選処理についても、主制御部 3 0 0 が特図 2 関連抽選処理を特図 1 関連抽選処理よりも先に行うことで、特図 2 変動遊技の開始条件と、特図 1 変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図 2 変動遊技が先に変動中となるため、特図 1 変動遊技は変動を開始しない。また、特図 2 変動遊技の保留数が 0 より多い場合には、特図 1 変動遊技の保留に関する抽選処理や変動遊技は行われぬ。装飾図柄表示装

50

置 2 0 8 による、特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、第 1 副制御部 4 0 0 によって行われ、特図 2 始動口 2 3 2 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、特図 1 始動口 2 3 0 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。特図 2 関連抽選処理（ステップ S 2 2 9）の場合には、特図 2 乱数値記憶領域内の最先の（最も過去に記憶された）保留位置から特図 2 乱数値の組（始動情報）を取得し、不図示の判定用テーブルを用いて大当たりとするか否かの決定、小当たりとするか否かの決定、特図 2 の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間の決定、特図 2 の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）の決定などを行う。特図 2 乱数値記憶領域から最先の特図 2 乱数値の組を取り出した後、特図 2 乱数値記憶領域における当該特図 2 乱数値の組の記憶はクリアされると共に、特図 2 保留数を 1 減算する。このとき特図 2 乱数値記憶領域から取り出した特図 2 乱数値の組を R A M 3 0 8 に設けた一時領域（第 2 の始動情報記憶手段の一例）に当該特図 2 乱数値の組を記憶し、この一時領域に記憶している当該特図 2 乱数値の組に基づいて上述の決定を行うようにしてもよい。

10

【 0 1 0 7 】

ステップ S 2 3 1 の次のステップ S 2 3 3 では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。なお、第 1 副制御部 4 0 0 に送信する出力予定情報は例えば 1 6 ビットで構成しており、ビット 1 5 はストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 1 1 ~ 1 4 はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、先読み結果情報コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当たりラウンド数指定コマンド、復電コマンド、R A M クリアコマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット 0 ~ 1 0 はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

20

【 0 1 0 8 】

具体的には、ストロープ情報は上述のコマンド送信処理でオンまたはオフになるようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 に格納されている 1 5 R 大当たりフラグ、1 6 R 大当たりフラグ、8 R 大当たりフラグ、2 R 大当たりフラグ、小当たりフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、1 5 R 大当たりフラグ、1 6 R 大当たりフラグ、8 R 大当たりフラグ、2 R 大当たりフラグ、小当たりフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグの値などを含み、1 5 R 大当たり（または 1 5 R 特別大当たり）開始コマンドの場合であれば、1 5 R 大当たりフラグの値、大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値などを含み、1 6 R 特別大当たり開始コマンドの場合であれば、1 6 R 大当たりフラグの値、大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値などを含み、大当たり終了コマンドの場合、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値、電サポ回数の値などを含み、2 R 大当たり開始コマンドの場合であれば、2 R 大当たりフラグの値、大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値などを含み、大当たり終了コマンドの場合、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値、電サポ回数の値などを含み、入賞演出開始コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当たりラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当たりラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、特図 1 始動口 2 3 0 への入賞の有無、特図 2 始動口 2 3 2 への入賞の有無、可変入賞口 2 3 4 への入賞の有無などを含む。

30

40

【 0 1 0 9 】

また、先読み結果情報コマンドは、コマンドデータに特図 1 および 2 の種別とともに先読み結果記憶部に記憶された先読み結果の情報が含まれる。先読み結果情報コマンド内の先読み結果の情報は増加分のみでもよいし、全保留に対する先読み結果の情報を含んでいるようにしてもよい。本実施形態では、先読み結果情報コマンド内には全保留に対する先読み結果の情報が含まれている。

【 0 1 1 0 】

50

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当りフラグ、16R大当りフラグ、8R大当りフラグ、2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図1関連抽選処理および特図2関連抽選処理で選択したタイマ番号、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当りフラグ、16R大当りフラグ、8R大当りフラグ、2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップS233では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータにRAM308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図1または特図2を示す情報）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になると共に、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【0111】

ステップS233の次のステップS235では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路336を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路350に出力する。

【0112】

ステップS235の次のステップS237では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップS205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無、例えば前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド332を駆動して特図2始動口232や、可変入賞口234の開閉を制御したり、駆動回路324、326、330を介して普図表示装置210、特図1表示装置212、特図2表示装置214、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップS219）で設定した出力予定情報を出力ポート（I/O310）を介して第1副制御部400に出力する。

【0113】

ステップS237の次のステップS239では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS243に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS241に進む。ステップS241では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS201で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。一方、ステップS243では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数や

10

20

30

40

50

スタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0114】

次に、図8を用いて、特図先読み処理（図7のステップS224）についてより詳細に説明する。図8は特図先読み処理の流れを示すフローチャートである。まず、主制御部300は、特図2始動情報が増加しているか否かを判断する（ステップS251）。特図2始動情報が増加しているか否かの判断は、特図2保留数記憶領域に記憶されている特図2保留数と、特図2先読み数記憶領域に記憶された特図2先読み数とを比較して行う。主制御部300は、特図2保留数と特図2先読み数とを比較して、特図2保留数が特図2先読み数より大きい場合には特図2始動情報が増加していると判断し、特図2保留数が特図2先読み数に等しい場合には特図2始動情報は増加していないと判断する。

10

【0115】

特図2始動情報が増加していると判断した場合には、主制御部300は、増加した特図2始動情報に係る特図2乱数値の組を特図2始動情報記憶領域から取得し、取得した特図2始動情報内の当り判定用乱数値および特図決定用乱数値を先読みする。そして、特図2関連抽選処理（ステップS229）での当否判定に先立って、先読みした当り判定用乱数値と不図示の大当り判定用テーブルとを用いて、当該当否判定が大当りとなるか、小当りとなるか、あるいははずれとなるかの事前判定を行う（ステップS252）。次いで、主制御部300は、先読みした特図決定用乱数値と不図示の特図決定用テーブルとを用いて、特図2の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）を事前判定する（同ステップS252）。なお、これらの事前判定処理は、当否判定時に用いる大当り判定テーブル、特図決定用テーブル（図11および図12参照）を参照することにより実行されるが、先読み処理用に特別の判定テーブルを用意してもよい。

20

【0116】

次に、主制御部300は、事前判定した特図2変動遊技の停止図柄の情報を特図2先読み結果として、RAM308に設けられた特図2用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶して（ステップS253）、ステップS254に移行する。主制御部300は、ステップS251において、特図2始動情報が増加していないと判断したら、ステップS252、S253を実行せずにステップS254へ移行する。

【0117】

次に、主制御部300は、特図1始動情報が増加しているか否かを判断する（ステップS254）。特図1始動情報が増加しているか否かの判断は、例えば特図2と同様に、特図1保留数記憶領域に記憶されている特図1保留数と、特図1先読み数記憶領域に記憶された特図1先読み数とを比較して行う。特図1始動情報が増加していると判断した場合には、ステップS255に移行し、特図1始動情報が増加していないと判断した場合には、特図先読み処理を終了する。

30

【0118】

ステップS255では、主制御部300は、未判定情報設定条件として非電サボ中であるか否かを判断する。未判定情報設定条件としては、先読み結果の報知時点が電サボ期間に含まれる場合、大当り遊技中に含まれる場合、あるいは、特図1に係る保留に大当り図柄が事前判定されている場合等が挙げられる。

40

【0119】

主制御部300は、未判定情報設定条件が成立していないと判断した場合には、増加した特図1始動情報に係る特図1乱数値の組を特図1始動情報記憶領域から取得し、取得した特図1始動情報内の当り判定用乱数値および特図決定用乱数値を先読みする。そして、特図1関連抽選処理（ステップS231）での当否判定に先立って、先読みした当り判定用乱数値と不図示の大当り判定用テーブルとを用いて、当該当否判定が大当りとなるか、小当りとなるか、あるいははずれとなるかの事前判定を行う（ステップS256）。次いで、主制御部300は、先読みした特図決定用乱数値と不図示の特図決定用テーブルとを用いて、特図1の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）を事前判定する（同ステッ

50

プ S 2 5 6)。なお、これらの事前判定処理は、当否判定時に用いる大当たり判定テーブル、特図決定用テーブル(図 1 1 および図 1 2 参照)を参照することにより実行されるが、先読み処理用に特別の判定テーブルを用意してもよい。

【 0 1 2 0 】

次に、主制御部 3 0 0 は、事前判定した特図 1 変動遊技の停止図柄を特図 1 先読み結果として、R A M 3 0 8 に設けられた特図 1 用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶して(ステップ S 2 5 7)、特図先読み処理を終了する。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 2 5 5 において、未判定情報設定条件が成立していると判断した場合には、主制御部 3 0 0 は、増加した特図 1 始動情報を先読みせず、「未判定」情報を特図 1 用先読み結果記憶部に記憶して、特図先読み処理を終了する。

10

【 0 1 2 2 】

図 9 は、先読み結果記憶部に先読み結果が記憶された状態を例示している。図 9 (a) は、特図 1 用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている状態を例示しており、図 9 (b) は、特図 2 用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている状態を例示している。また、図 9 (c) は、電サボ中の特図 1 用先読み結果記憶部に記憶されている情報を例示している。

【 0 1 2 3 】

図 9 (a) に示すように、特図 1 用先読み結果記憶部は、例えば特図 1 変動遊技の保留可能数と同数(本実施形態では、4 つ)の記憶領域「先読み結果 1」~「先読み結果 4」を有している。記憶領域「先読み結果 1」~「先読み結果 4」は特図 1 始動情報記憶領域の保留順序に対応付けられている。

20

【 0 1 2 4 】

図 9 (b) に示すように、特図 2 用先読み結果記憶部は、例えば特図 2 変動遊技の保留可能数と同数(本実施例では、4 つ)の記憶領域「先読み結果 1」~「先読み結果 4」を有している。記憶領域「先読み結果 1」~「先読み結果 4」は特図 2 始動情報記憶領域の保留順序に対応付けられている。

【 0 1 2 5 】

図 9 (a) において、「先読み結果 1」には先読み結果 1 として、停止図柄「特図 F」が記憶されていることを示している。同様に、「先読み結果 2」には停止図柄「特図 F」が記憶され、「先読み結果 3」には停止図柄「特図 A」が記憶され、「先読み結果 4」には停止図柄「特図 F」が記憶されている。

30

図 9 (b) では、「先読み結果 1」に停止図柄「特図 d」が記憶され、「先読み結果 2」~「先読み結果 4」には、停止図柄の情報が記憶されていない状態が例示されている。なお、図 1 1 において、停止図柄等の情報が記憶されていない状態は「なし」と表現するものとする。

図 9 (c) では、「先読み結果 1」に停止図柄ではなく未判定情報が記憶されている。未判定情報が記憶されている場合には「未判定情報」と表現するものとする。「先読み結果 2」~「先読み結果 4」には、停止図柄等の情報が記憶されていない「なし」が格納されている。

40

【 0 1 2 6 】

次に、本実施形態によるパチンコ機 1 0 0 での特図 1 関連抽選処理について図 1 0 を用いて説明する。本実施形態によるパチンコ機 1 0 0 は例えば、図 1 0 に示す流れに基づいて、特図 1 関連抽選処理を実行するようになっている。特図 1 関連抽選処理は、例えば主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が R O M 3 0 6 や R A M 3 0 8 等を制御することにより実行される。

【 0 1 2 7 】

図 1 0 は、特図 1 関連抽選処理の流れの一例を示すフローチャートである。図 1 0 に示すように、特図 1 関連抽選処理ではまず、特別図柄または特別電動役物が作動中か否か、すなわち特図変動遊技中または当り遊技中か否かを判定する(ステップ S 3 0 1)。例え

50

ば主制御部300は、特図変動遊技中または当り遊技中であると判定すると後述するステップS303～S321を実行せずに特図1関連抽選処理を終了し、特図変動遊技中または当り遊技中でないと判定するとステップS303に移行する。

【0128】

ステップS301の次のステップS303では、保留球があるか否か、すなわち特図1乱数値の組が特図1保留数記憶領域に記憶されているか否かを判定する。例えば主制御部300は、特図1乱数値の組が特図1保留数記憶領域に記憶されていると判定するとステップS305に移行し、特図1乱数値の組が特図1保留数記憶領域に記憶されていないと判定すると後述するステップS305～S321を実行せずに特図1関連抽選処理を終了する。

10

【0129】

ステップS303の次のステップS305では、特図1確率変動フラグがオン状態か否かを判定する。例えば主制御部300は、特図1確率変動フラグがオン状態であると判定するとステップS307に移行し、当該フラグがオン状態でないと判定するとステップS309に移行する。

【0130】

ステップS305の次のステップS307では、後程図11(b)を用いて説明する特図1用の当否判定用高確率テーブル[特図1]を用いて当否判定を実行する。本実施形態によるパチンコ機100は特図1よりも特図2を優先して変動する特図2優先変動機の遊技台であるので、例えば主制御部300は、特図2保留数記憶領域に最初に記憶された特図2乱数値の組を読み出し、特図2乱数値の組が記憶されていない場合には特図1保留数記憶領域に最初に記憶された特図1乱数値の組を読み出し、図11(b)に示す当否判定用高確率テーブル[特図1]を参照して当否判定を実行し、ステップS311に移行する。

20

【0131】

一方、ステップS305の次のステップS309では、後程図11(a)を用いて説明する特図1用の当否判定用低確率テーブル[特図1]を用いて当否判定を実行する。ステップS309における処理は、当否判定の際に参照するテーブルが図11(a)に示す当否判定用低確率テーブル[特図1]である点を除いてステップS307と同様であるため説明は省略する。主制御部300は、ステップS309の処理が終了するとステップS311に移行する。

30

【0132】

ステップS307またはステップS309の次のステップS311では、当否判定結果が大当りであるか否かを判定する。例えば主制御部300は、当否判定結果が大当りである判定するとステップS319に移行し、当否判定結果が大当りでないと判断するとステップS313に移行する。

【0133】

ステップS311の次のステップS319では、大当り図柄を決定する。例えば主制御部300は、当否判定に用いた特図1乱数値の組のうちの特図決定用乱数値に対して図12(a)に示す特図1用の特図決定用テーブル[特図1]を参照して、特図1変動遊技後に停止表示する図柄(停止図柄)を決定し、ステップS321に移行する。

40

【0134】

一方、ステップS311の次のステップS313では、当否判定結果が小当りであるか否かを判定する。例えば主制御部300は、当否判定結果が小当りである判定するとステップS317に移行し、当否判定結果が小当りでないと判定するとステップS315に移行する。

【0135】

ステップS313の次のステップS317では、小当り図柄を決定する。例えば主制御部300は、当否判定に用いた特図1乱数値の組のうちの特図決定用乱数値に対して図14(a)に示す特図決定用テーブル[特図1]を参照して、特図1変動遊技後の停止図柄を決定し、ステップS321に移行する。なお、本実施形態では小当り図柄は1つなので1

50

00%の確率で「特図E」に決定される。

【0136】

一方、ステップS313の次のステップS315では、はずれ図柄を決定する。図12(a)に示す特図決定用テーブル[特図1]を参照して、特図1変動遊技後の停止図柄を決定し、ステップS321に移行する。なお、本実施形態でははずれ図柄は1つなので100%の確率で「特図F」に決定される。

【0137】

ステップS315、S317またはS319の次のステップS321では、図柄に応じて変動時間を決定する。例えば主制御部300は、図13に示す特図1変動時間決定テーブルを参照して特図1変動遊技における図柄変動表示の変動時間を決定する。なお、特図2関連抽選処理も同様であるのでその説明は省略する。

【0138】

次に、本実施の形態によるパチンコ機100において用いられる当否判定用テーブルおよび特図決定用テーブルについて図11および図12を用いて説明する。図11および図12に示すテーブルは、例えば主制御部300のROM306に記憶されている。図11(a)~(d)は、主制御部タイマ割込処理の特図1または特図2関連抽選処理(ステップS229、S231)における特図1または特図2の当否判定処理で用いられる当否判定用テーブルの一例を示している。図11(a)は、特図低確率中に用いられる特図1用のテーブルを示し、図11(b)は、特図高確率中に用いられる特図1用のテーブルを示している。図11(c)は、特図低確率中に用いられる特図2用のテーブルを示し、図11(d)は、特図高確率中に用いられる特図2用のテーブルを示している。

【0139】

図11(a)および図11(b)に示す当否判定用テーブル[特図1]は、左から1列目に「特図確率」、2列目に「乱数範囲」、3列目に「当否判定結果」の項目で構成されている。図11(a)に示す1列目の「特図確率」での「低確率」は当否判定時の遊技状態が特図低確率状態であることを表している。2列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲(0~65535)を示している。「乱数範囲」は、数値0~10000、数値10001~10219、数値10220~10383および数値10384~65535の4つに区分されている。3列目の「当否判定結果」は、「低確率」かつ数値0~10000、数値10384~65535に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値10001~10219に対応して「大当り」が割り当てられ、数値10220~10383に対応して「小当り」が割り当てられている。

【0140】

図11(b)に示す1列目の「特図確率」での「高確率」は当否判定時の遊技状態が特図高確率状態であることを表している。2列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲(0~65535)を示している。「乱数範囲」は、数値0~10000、数値10001~12185および数値12186~12349、数値12350~65535の4つに区分されている。3列目の「当否判定結果」は、「高確率」かつ数値0~10000、数値12350~65535に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値10001~12185に対応して「大当り」が割り当てられ、数値12186~12349に対応して「小当り」が割り当てられている。

【0141】

主制御部300の基本回路302は、特図1変動遊技の結果を当選(当り)とするか、不当選(はずれ)とするかを決定するために、取得した当り判定用乱数値に対して当否判定用テーブル[特図1]を参照して当否判定を行う。例えば、基本回路302は、当否判定時の遊技状態が特図高確率状態である場合には図11(b)に示す当否判定用高確率テーブル[特図1]をROM306から読み出し、当否判定時の遊技状態が特図低確率状態である場合には図11(a)に示す当否判定用低確率テーブル[特図1]をROM306から読み出して、それぞれ参照するようになっている。

【0142】

10

20

30

40

50

図11(c)は、特図低確率中に用いられる特図2用のテーブルを示し、図11(d)は、特図高確率中に用いられる特図2用のテーブルを示している。図11(c)および図11(d)に示す当否判定用テーブル[特図2]は、左から1列目に「特図確率」、2列目に「乱数範囲」、3列目に「当否判定結果」の項目で構成されている。図11(c)に示す1列目の「特図確率」での「低確率」は当否判定時の遊技状態が特図低確率状態であることを表している。2列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲(0~65535)を示している。「乱数範囲」は、数値0~10000、数値10001~10219、数値10220~65535の3つに区分されている。3列目の「当否判定結果」は、「低確率」かつ数値0~10000、数値10220~65535に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値10001~10219に対応して「大当り」が割り当てられている。特図2では「小当り」は割り当てられていない。

10

【0143】

図11(d)に示す1列目の「特図確率」での「高確率」は当否判定時の遊技状態が特図高確率状態であることを表している。2列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲(0~65535)を示している。「乱数範囲」は、数値0~10000、数値10001~12185および数値12186~65535の3つに区分されている。3列目の「当否判定結果」は、「高確率」かつ数値0~10000、数値12186~65535に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値10001~12185に対応して「大当り」が割り当てられている。特図2では「小当り」は割り当てられていない。

20

【0144】

主制御部300の基本回路302は、特図2変動遊技の結果を当選(当り)とするか、不当選(はずれ)とするかを決定するために、取得した当り判定用乱数値に対して当否判定用テーブル[特図2]を参照して当否判定を行う。例えば、基本回路302は、当否判定時の遊技状態が特図高確率状態である場合には図11(d)に示す当否判定用高確率テーブル[特図2]をROM306から読み出し、当否判定時の遊技状態が特図低確率状態である場合には図11(c)に示す当否判定用低確率テーブル[特図2]をROM306から読み出して、それぞれ参照するようになっている。

【0145】

本実施形態では、特図2の小当り確率を特図1の小当り確率よりも低い例の1つとして、特図2の小当り確率を0にしている。特図2に小当りとなる乱数範囲を設定してももちろんよい。また、特図2の小当り確率を特図1と同じまたは特図1よりも高くしてもよい。

30

【0146】

このように本実施形態では、特図1変動遊技による特図1当否判定結果は第一の確率で小当りが選択され、特図2変動遊技による特図2当否判定結果は第一の確率よりも低い第二の確率で小当りが選択される。

【0147】

本実施形態のパチンコ機100は特図2優先変動機である。また、特図2変動遊技に基づく特図2当否判定結果の小当り確率は特図1変動遊技に基づく特図1当否判定結果の小当り確率より低い。このため、電サポ中は、パチンコ機の開発者が意図した遊技をしていない遊技者へは小当りが多くなるようにしてペナルティを与え、パチンコ機の開発者が意図した遊技を行うよう促すことができる場合がある。例えば、遊技盤200の右側の領域に特図2始動口が配置されている場合、電サポ状態のときは遊技者が右打ちをすることを開発者は意図している。この場合において、遊技者が右打ちをせず開発者の意図とは異なる左打ちをすると、遊技者に不利な状態が生じるようにすれば、右に打った方が有利だと遊技者に思わせることができる場合がある。また、特図2変動遊技に基づく特図2当否判定結果の小当り確率が低いので、電サポ中の小当りは特図1変動遊技に基づく特図1当否判定結果の場合が多い。そのため、所定の変更条件が成立したときに変更可能な演出を異ならせることで、特図2始動口232にあまり入球していないことを遊技者に間接的に報

40

50

知し、射幸性を抑えることができる場合がある。

【0148】

また、本実施形態のパチンコ機100によれば、特図2変動遊技に基づく特図2当否判定結果の小当り確率は特図1変動遊技に基づく特図1当否判定結果の小当り確率より低いので、特図2変動遊技で演出面でも不利な小当りを減らすことにより、特図2変動遊技が特図1変動遊技よりも有利であることを際立たせ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【0149】

図12は特図決定用テーブルを示している。図12(a)は特図1用の特図決定用テーブル[特図1]を示している。図12(b)は特図2用の特図決定用テーブル[特図2]を示している。図12(a)において、特図決定用テーブル[特図1]は、左列から「当否判定結果」、「乱数範囲」、「停止図柄」の項目で構成されている。左列の「当否判定結果」は「大当り」、「小当り」および「はずれ」に区分されている。「大当り」は図11(a)または図11(b)に示す当否判定用テーブル[特図1]を用いた当否判定の結果、「大当り」と判定された場合を示し、「小当り」は特図当否判定用テーブル[特図1]を用いた当否判定の結果、「小当り」と判定された場合を示し、「はずれ」は特図当否判定用テーブル[特図1]を用いた当否判定の結果、「はずれ」と判定された場合を示している。

10

【0150】

図12(a)に示すテーブルの中列の項目「乱数範囲」は、取得した特図決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲を示している。「乱数範囲」は、左列「当否判定結果」の項目「大当り」に対応して、数値0~24、数値25~49、数値50~54、および数値55~99の4つに区分され、「小当り」に対応して、数値0~99の1つに区分され、「はずれ」に対応して、数値0~99の1つに区分されている。

20

【0151】

図12(a)に示すテーブルの右列の項目「停止図柄」は、特図1変動遊技における停止図柄を表している。「停止図柄」は、「大当り」かつ図柄乱数の範囲が数値0~24に対応して「特図A(15R確変)」、数値25~49に対応して「特図B(15R)」、数値50~54に対応して「特図C(突然確変)」、数値55~99に対応して「特図D(潜伏確変)」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。また、「停止図柄」は、「小当り」かつ図柄乱数の範囲が数値0~99に対応して「特図E(小当り)」の停止図柄態様が割り当てられている。さらに、「停止図柄」は、「はずれ」かつ図柄乱数の範囲が数値0~99に対応して「特図F(はずれ)」の停止図柄態様が割り当てられている。

30

【0152】

このように、主制御部300の基本回路302は、特図1始動口230への入球に基づく当否判定結果が大当りの場合、特図1表示装置212に特図Aから特図Fのいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した特図決定用乱数値に対して特図決定用テーブル[特図1]を参照して決定する。また、主制御部300の基本回路302は、特図1始動口230への入球に基づく当否判定結果が小当りの場合、特図1表示装置212に特図Eの停止図柄態様を停止表示させることを決定する。また、主制御部300の基本回路302は、特図1始動口230への入賞に基づく当否判定結果がはずれの場合、特図1表示装置212に特図Fの停止図柄態様を停止表示させることを決定する。

40

【0153】

図12(b)において、特図決定用テーブル[特図2]は、左列から「当否判定結果」、「乱数範囲」、「停止図柄」の項目で構成されている。なお、理解を容易にするため、「停止図柄」の右側に「図柄の説明」を付している。左列の「当否判定結果」は「大当り」、「小当り」および「はずれ」に区分されている。「大当り」は図11(c)または図11(d)に示す当否判定用テーブル[特図2]を用いた当否判定の結果、「大当り」と判定された場合を示し、「はずれ」は特図当否判定用テーブル[特図2]を用いた当否判定の結果、「はずれ」と判定された場合を示している。

【0154】

50

図12(b)に示すテーブルの中列の項目「乱数範囲」は、取得した特図決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲を示している。「乱数範囲」は、左列「当否判定結果」の項目「大当たり」に対応して、数値0～69、数値70～74、および数値75～99の3つに区分され、「はずれ」に対応して、数値0～99の1つに区分されている。

【0155】

図12(b)に示すテーブルの右列の項目「停止図柄」は、特図2変動遊技における停止図柄を表している。「停止図柄」は、「大当たり」かつ図柄乱数の範囲が数値0～69に対応して「特図a(16R確変)」、数値70～74に対応して「特図b(8R確変)」、数値75～99に対応して「特図c(8R)」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。また、「停止図柄」は、「はずれ」かつ図柄乱数の範囲が数値0～99に対応して「特図d(はずれ)」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。

10

【0156】

このように、主制御部300の基本回路302は、特図2始動口232への入球に基づく当否判定結果が大当たりの場合、特図2表示装置214に特図aから特図cのいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した特図決定用乱数値に対して特図決定用テーブル[特図2]を参照して決定する。また、主制御部300の基本回路302は、特図2始動口232への入賞に基づく当否判定結果がはずれの場合、特図2表示装置214に特図dの停止図柄態様を停止表示させることを決定する。

【0157】

図13は、特図1変動遊技における図柄変動停止表示の変動時間を決定する特図1変動表示時間決定テーブルの一例を示している。特図1変動表示時間決定テーブルは、主制御部タイマ割込処理の特図1関連抽選処理(ステップS231)において主に用いられる。図13に示すデータテーブルは、例えば主制御部300のROM306に記憶されている。図13に示すように、特図1変動表示時間決定テーブルは、左列から「停止図柄」、「変動時間」、「乱数選択範囲」および「装飾図柄表示装置での演出態様」の4項目で構成されている。

20

【0158】

特図1変動表示時間決定テーブルは項目「停止図柄」ごとにサブテーブルが区切られている。本実施形態では、第1から第5までの5個のサブテーブルを有している。第1のサブテーブルは、「停止図柄」が特図Aまたは特図Bの場合に用いられる。このサブテーブルは当否判定時の遊技状態が電サボ中でも非電サボ中でも共通して用いられる。第1のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値0～1000、数値1001～20000、数値20001～65535の3つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値0～1000の範囲内であれば、変動時間が15000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がノーマルリーチ当たりとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値1001～20000の範囲内であれば、変動時間が45000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がスーパーリーチA当たりとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値20001～65535の範囲内であれば、変動時間が65000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がスーパーリーチB当たりとなる演出が選択される。

30

40

【0159】

第2のサブテーブルは、「停止図柄」が特図Cの場合に用いられる。このサブテーブルは当否判定時の遊技状態が電サボ中でも非電サボ中でも共通して用いられる。第2のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値0～30000と数値30001～45000と数値45001～65535の3つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値0～30000の範囲内であれば、変動時間が12000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がチャンス目全停止となる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値30001～45000の範囲内であれば、変動時間が45000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がスーパーリーチAハズレ/チャンス目停止となる演出が選択される。ここで、スーパーリーチAハズレ/チャンス目停止とは、装飾図柄表

50

示装置 208 にスーパーリーチ A がはずれであることを報知する演出が終了した後に、チャンス目を停止させる表示を行うものである。少なくともチャンス目の表示が行われた後に特図停止図柄が停止表示される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値 45001 ~ 65535 の範囲内であれば、変動時間が 65000ms で装飾図柄表示装置 208 での演出態様がスーパーリーチ B ハズレ / チャンス目停止となる演出が選択される。ここで、スーパーリーチ B ハズレ / チャンス目停止とは、装飾図柄表示装置 208 にスーパーリーチ B がはずれであることを報知する演出が終了した後に、チャンス目を停止させる表示を行うものである。少なくともチャンス目の表示が行われた後に特図停止図柄が停止表示される。

【0160】

第3のサブテーブルは、「停止図柄」が特図 D または特図 E の場合に用いられる。このサブテーブルは当否判定時の遊技状態が電サポ中でも非電サポ中でも共通して用いられる。第3のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値 0 ~ 30000 と数値 30001 ~ 65535 の2つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値 0 ~ 30000 の範囲内であれば、変動時間が 12000ms で装飾図柄表示装置 208 での演出態様がチャンス目全停止となる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値 30001 ~ 65535 の範囲内であれば、変動時間が 15000ms で装飾図柄表示装置 208 での演出態様がノーマルリーチハズレ / チャンス目停止となる演出が選択される。ここで、ノーマルリーチハズレ / チャンス目停止とは、装飾図柄表示装置 208 にノーマルリーチがはずれであることを報知する演出が終了した後に、チャンス目を停止させる表示を行うものである。少なくともチャンス目の表示が行われた後に特図停止図柄が停止表示される。

【0161】

第4のサブテーブルは、「停止図柄」が特図 F の場合であって、当否判定時の遊技状態が非電サポ中で特図 1 の保留数が 3 の場合に用いられる。第4のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値 0 ~ 65000、数値 65001 ~ 65400、数値 65401 ~ 65500、数値 65501 ~ 65535 の4つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値 0 ~ 65000 の範囲内であれば、変動時間が 3000ms で装飾図柄表示装置 208 での演出態様が短縮ハズレとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値 65001 ~ 65400 の範囲内であれば、変動時間が 10000ms で装飾図柄表示装置 208 での演出態様がノーマルリーチハズレとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値 65401 ~ 65500 の範囲内であれば、変動時間が 4000ms で装飾図柄表示装置 208 での演出態様がスーパーリーチ A ハズレとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値 65501 ~ 65535 の範囲内であれば、変動時間が 6000ms で装飾図柄表示装置 208 での演出態様がスーパーリーチ B ハズレとなる演出が選択される。

【0162】

第5のサブテーブルは、停止図柄が特図 F の場合であって、当否判定時の遊技状態が非電サポ中で特図 1 の保留数が 0 ~ 2 の場合、または当否判定時の遊技状態が電サポ中で特図 1 の保留数が 0 ~ 3 の場合に用いられる。第5のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値 0 ~ 50000、数値 50001 ~ 60000、数値 60001 ~ 65000、数値 65001 ~ 65535 の4つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値 0 ~ 50000 の範囲内であれば、変動時間が 8000ms で装飾図柄表示装置 208 での演出態様がハズレとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値 50001 ~ 60000 の範囲内であれば、変動時間が 10000ms で装飾図柄表示装置 208 での演出態様がノーマルリーチハズレとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値 60001 ~ 65000 の範囲内であれば、変動時間が 4000ms で装飾図柄表示装置 208 での演出態様がスーパーリーチ A ハズレとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値 65001 ~ 65535 の範囲内であれば、変動時間が 6000ms で装飾図柄表示装置 208 での演出態様がスーパーリーチ B ハズ

10

20

30

40

50

レとなる演出が選択される。

【0163】

図14は、特図2変動遊技における図柄変動停止表示の変動時間を決定する特図2変動表示時間決定テーブルの一例を示している。特図2変動表示時間決定テーブルは、主制御部タイマ割込処理の特図2関連抽選処理(ステップS229)において主に用いられる。図14に示すデータテーブルは、例えば主制御部300のROM306に記憶されている。図14に示すように、特図2変動表示時間決定テーブルは、左列から「停止図柄」、「変動時間」、「乱数選択範囲」および「装飾図柄表示装置での演出態様」の4項目で構成されている。

【0164】

特図2変動時間決定テーブルは項目「停止図柄」ごとにサブテーブルが区切られている。本実施形態では、第1から第4までの4個のサブテーブルを有している。第1のサブテーブルは、停止図柄が特図a~特図cの場合に用いられる。このサブテーブルは当否判定時の遊技状態が電サポ中でも非電サポ中でも共通して用いられる。第1のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値0~1000、数値1001~20000、数値20001~65535の3つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値0~1000の範囲内であれば、変動時間が15000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がノーマルリーチ当たりとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値1001~20000の範囲内であれば、変動時間が45000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がスーパーリーチA当たりとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値20001~65535の範囲内であれば、変動時間が65000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がスーパーリーチB当たりとなる演出が選択される。

【0165】

第2のサブテーブルは、「停止図柄」が特図dの場合であって、当否判定時の遊技状態が電サポ中で特図2の保留数が1~3の場合に用いられる。第2のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値0~65535の1つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値0~65535の範囲内であれば、変動時間が1500msで装飾図柄表示装置208での演出態様が超短縮ハズレとなる演出が選択される。

【0166】

第3のサブテーブルは、「停止図柄」が特図dの場合であって、当否判定時の遊技状態が電サポ中で特図2の保留数が0の場合に用いられる。第3のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値0~65535の1つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値0~65535の範囲内であれば、変動時間が8000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がハズレとなる演出が選択される。

【0167】

第4のサブテーブルは、「停止図柄」が特図dの場合であって、当否判定時の遊技状態が非電サポ中で特図2の保留数が0~3の場合に用いられる。第4のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値0~50000、数値50001~60000、数値60001~65000、数値65001~65535の4つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値0~50000の範囲内であれば、変動時間が8000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がハズレとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値50001~60000の範囲内であれば、変動時間が10000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がノーマルリーチハズレとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値60001~65000の範囲内であれば、変動時間が40000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がスーパーリーチAハズレとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値65001~65535の範囲内であれば、変動時間が60000msで装飾図柄表示装置208での演出態様がスーパーリーチBハズレとなる演出が選択される。

【0168】

次に、図15を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、同図(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理(スロー割込み処理)のフローチャートである。同図(c)は、第1副制御部400のタイマ変数更新割込処理のフローチャートである。同図(d)は、第1副制御部400の画像制御処理のフローチャートである。

【0169】

まず、同図(a)のステップS401では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS401で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。この初期化処理は、例えば約30秒の時間を要する。

10

【0170】

ステップS401の次のステップS403では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS405の処理に移行する。ステップS405では、タイマ変数に0を代入する。

【0171】

ステップS405の次のステップS407では、コマンド処理を行う。第1副制御部400のCPU404は、主制御部300からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0172】

ステップS407の次のステップS409では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS407で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。演出制御処理の詳細については後程図17を用いて説明する。

20

【0173】

ステップS409の次のステップS411では、チャンスボタンの押下を検出していた場合、ステップS409で更新した演出データをチャンスボタンの押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

【0174】

ステップS411の次のステップS413では、ステップS409で読み出した演出データの中にVDP434への命令がある場合には、この命令をVDP434に出力する(詳細は後述)。

30

【0175】

ステップS413の次のステップS415では、ステップS409で読み出した演出データの中に音源IC416への命令がある場合には、この命令を音源IC416に出力する。

【0176】

ステップS415の次のステップS417では、ステップS409で読み出した演出データの中に各種ランプ418への命令がある場合には、この命令を駆動回路420に出力する。

40

【0177】

ステップS417の次のステップS419では、ステップS409で読み出した演出データの中に遮蔽装置246への命令がある場合には、この命令を駆動回路432に出力する。

【0178】

ステップS419の次のステップS421では、ステップS409で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップS403へ戻る。

【0179】

次に、同図(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明

50

する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS501では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0180】

次に、同図(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期(本実施例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。第1副制御部タイマ割込処理のステップS601では、図15(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS403において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS403において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

10

【0181】

ステップS601の次のステップS603では、第1副制御部400のメイン処理におけるステップS421で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信やその他演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0182】

次に、同図(d)を用いて、第1副制御部400のメイン処理におけるステップS413の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。ステップS701では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU404は、まず、VRAM436の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置208に表示される。次に、CPU404は、VDP434のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標(ROM406の転送元アドレス)、VRAM座標(VRAM436の転送先アドレス)などを設定した後、ROM406からVRAM436への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP434は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM406からVRAM436に転送する。その後、VDP434は、転送終了割込信号をCPU404に対して出力する。

20

30

【0183】

ステップS701の次のステップS703では、VDP434からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS705に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップS705では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU404は、ステップS701でVRAM436に転送した画像データに基づいてVRAM436の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報(VRAM436の座標軸、画像サイズ、VRAM座標(配置座標)など)をVDP434に指示する。VDP434はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

40

【0184】

ステップS705の次のステップS707では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU404は、VDP434に画像の描画開始を指示する。VDP434は、CPU404の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。ステップS707の次のステップS709では、画像の描画終了に基づくVDP434からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS711に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。ステップS711では、RAM408の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

【0185】

50

次に、図16を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、同図(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。

【0186】

まず、同図(a)のステップS801では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS801で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0187】

ステップS801の次のステップS803では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS805の処理に移行する。ステップS805では、タイマ変数に0を代入する。

10

【0188】

ステップS805の次のステップS807では、コマンド処理を行う。第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0189】

ステップS807の次のステップS809では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS807で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM506から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

20

【0190】

ステップS809の次のステップS811では、第1副制御部400からの遊技盤用ランプ532や遊技台枠用ランプ542への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路520に出力する。

【0191】

ステップS811の次のステップS813では、第1副制御部400からの演出可動体224への命令がある場合には、この命令を駆動回路516に出力し、ステップS803に戻る。

30

【0192】

次に、同図(b)を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が、第1副制御部400が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS901では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0193】

次に、同図(c)を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期(本実施例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。ステップS1001では、図16(a)に示す第2副制御部メイン処理におけるステップS803において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS803において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。第2副制御部タイマ割込処理のステップS1003では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

40

【0194】

次に、図17乃至図20を用いて本実施形態のパチンコ機100による演出動作の実施例1について説明する。図17は、第1副制御部400でのメイン処理の演出制御処理(ステップS409)の1つである選択演出制御処理の流れを示すフローチャートである。

50

選択演出制御処理において第1副制御部400は、まず、選択演出の開始タイミングであるか否かを判断する(ステップS1101)。ここで、選択演出の開始タイミングとしては、例えば、図柄変動遊技が行われていない待機状態(デモ画面による演出中を含む)であってもよいし、特図変動遊技中であってもよい。また、遊技状態は、通常遊技状態、確変状態、時短状態等のいずれであってもよい。また、大当たり遊技中の所定ラウンド目(例えば、15R大当たりの1ラウンド目)であってもよいし、大当たり遊技中の全ラウンド(例えば、大当たり遊技の開始演出と終了演出を除く)であってもよい。

【0195】

第1副制御部400は、ステップS1101で選択演出開始タイミングであると判断したらステップS1103に移行し、選択演出開始タイミングでないと判断したら選択演出制御処理を終了する。ステップS1103に移行した場合には第1副制御部400は、選択演出の表示を行う。選択演出の表示例としては、例えば、装飾図柄表示装置208の所定位置に、遊技者が選択して実行されている演出(例えば、スピーカ120による曲の演奏)の説明(曲名や曲の説明等)を表示することが含まれる。また、遊技者が選択可能な演出を表示することも選択演出の表示に含まれる。例えば、遊技者に複数の演出からいずれかを選択させるための演出リストの表示や、遊技者に選択を促すための表示(例えばチャンスボタン136の押下を促す表示)も選択演出の表示に含まれる。

10

【0196】

選択演出を表示したら、第1副制御部400は、遊技者による選択操作が行われたか否かを判断する(ステップS1105)。選択操作の例としては、例えば、チャンスボタン136の押下、方向キー139のいずれかのキーの押下等が含まれる。ステップS1105で選択操作がないと判断したら、第1副制御部400は、ステップS1109に移行し、現在実行中の演出(例えば、図18の演出A、演出)の継続処理を行って選択演出制御処理を終了する。ステップS1105で選択操作があったと判断したら、第1副制御部400は、ステップS1107に移行し、演出開始タイミングであるか否かを判断する。ステップS1107で演出開始タイミングでないと判断したら、第1副制御部400は、ステップS1109に移行し、現在実行中の演出(例えば、図18の演出A、演出)の継続処理を行って選択演出制御処理を終了する。ステップS1107で演出開始タイミングであると判断したら、第1副制御部400は、ステップS1111に移行し、選択された演出(例えば、図18の演出B、演出)を実行させる処理をして選択演出制御処理を終了する。

20

30

【0197】

ステップS1107での演出開始タイミングとしては、例えば、規定時間の経過、選択結果の反映までの遅延時間の終了や、特図変動遊技の開始のタイミングが挙げられる。ステップS1111での選択された演出の実行には、各制御手段(画像、音等)に選択した演出に関するコマンドを送信することが含まれる。

【0198】

図18は、本実施形態による実施例1におけるパチンコ機100の時間的動作を示している。図18の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図18の上段のt0~t6は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図18の中段は、演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第一の演出手段は装飾図柄表示装置208を含み、第二の演出手段はスピーカ120を含んでいる。下段は操作手段を示している。本例の操作手段は例えばチャンスボタン136を含んでいる。

40

【0199】

まず、時点t0で第一の演出手段は演出A(例えば、第一の演出に含まれるものとする)を実行中であるか時点t0から演出Aを開始しており、時点t0で第二の演出手段は演出(例えば、第一の演出に含まれるものとする)を実行中であるか時点t0から演出を開始しているものとする。また、時点t0で操作手段は、遊技者のチャンスボタン136の押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。時刻t0からある時間が経過した時点t1で遊技者が操作手段のチャンスボタン136

50

を押下すると、第一の演出手段では演出 A が終了して演出 B（例えば、第二の演出に含まれるものとする）が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出（例えば、第二の演出に含まれるものとする）が開始される。また、操作手段ではチャンスボタン 1 3 6 が押下されたことを条件として時点 t 1 で選択可能期間が終了して演出選択が不可能な選択不可能期間が開始される。選択不可能期間は選択操作を行ってもセンサの検知結果が受け付けられない期間である。選択不可能期間は所定の T 秒間である。

【 0 2 0 0 】

選択不可能期間中の例えば時点 t 2 で遊技者がチャンスボタンの 1 3 6 を押下しても選択は受け付けられないので第一の演出手段および第二の演出手段の双方の演出は変更されない。

10

【 0 2 0 1 】

所定の T 秒間が経過して選択不可能期間が終了する時点 t 3 以降から操作手段は再び選択可能期間に入る。時刻 t 3 からある時間が経過した時点 t 4 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、第一の演出手段では演出 B が終了して演出 C が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。また、操作手段は時点 t 4 で選択可能期間が終了して演出選択が不可能な選択不可能期間が開始される。選択不可能期間は所定の T 秒間である。

【 0 2 0 2 】

選択不可能期間中で遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下しても、選択は受け付けられないので第一の演出手段および第二の演出手段の双方の演出は変更されない。

20

選択不可能期間が終了する時点 t 5 以降から操作手段は再び選択可能期間に入る。時刻 t 5 からある時間が経過した時点 t 6 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、第一の演出手段では演出 C が終了して演出 D が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。

【 0 2 0 3 】

本実施例によれば、選択された演出が開始してから T 秒間は、選択手段の操作結果が受け付けられない（無効となる）ので、遊技者は演出の選択を行うことができない。遊技者に対して一定期間は選択した演出を必ず見させることになるので、誤操作による意図しない演出の変更を防止することができる場合がある。

【 0 2 0 4 】

30

図 1 9 および図 2 0 は、実施例 1 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示している。図 1 9 (a) ~ (d) および図 2 0 (a) は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域を示している。図 1 9 (A) ~ (D) および図 2 0 (A) は第二の演出手段に含まれるスピーカ 1 2 0 を模式的に示している。各図の (a) と (A)、(b) と (B)、(c) と (C)、(d) と (D) はそれぞれ同時期の演出を示している。

【 0 2 0 5 】

図 1 9 (a) は図 1 8 に示す時点 t 0 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。時点 t 0 において特図変動遊技が実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c のそれぞれに装飾 0 ~ 装飾 9 が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域の右下には例えば横長長方形の枠状に選択演出表示領域 8 0 0 が設けられている。選択演出表示領域 8 0 0 では「M 1 : そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が行われている。本例での選択演出はスピーカ 1 2 0 から流れる曲の曲名を文字で表示している。図 1 9 (A) に示すように、時点 t 0 において、スピーカ 1 2 0 からは曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲 8 1 0 が流れる演出 が実行されている。

40

【 0 2 0 6 】

図 1 9 (b) は図 1 8 に示す時点 t 1 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。図 1 8 を用いて説明したように時点 t 1 は遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押

50

下した時点である。時点 t_1 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 208a、208b、208c では装飾図柄の変動表示が行われている。装飾図柄表示装置 208 の表示領域の右下の選択演出表示領域 800 では、時点 t_1 で「M1：そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が終了して「M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が開始される。演出 B における「M2：キセキの宇宙」という文字列はスピーカ 120 から流れる曲の曲名を示している。また、時点 t_1 で、スピーカ 120 では「そこにあるかも知れない・・・」の曲 810 が流れる演出 が終了して、図 19 (B) に示すように、曲名が「キセキの宇宙」の曲 810 が流れる演出 が開始される。また、操作手段では時点 t_1 で選択可能期間が終了し、チャンスボタン 136 を押下しても演出選択が不可能な T 秒間の選択不可能期間が開始される。

10

【0207】

図 19 (c) は図 18 に示す時点 t_2 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。時点 t_2 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 208a、208b、208c では装飾図柄の変動表示が行われている。図 18 を用いて説明したように時点 t_2 は、時点 t_1 から T 秒経過しておらず選択不可能期間内にあるので時点 t_2 で遊技者がチャンスボタン 136 を押下しても当該押下による処理は無効にされて演出の変更は行われない。このため、時点 t_2 で選択演出表示領域 800 では、「M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が続行される。また、図 19 (C) に示すように、スピーカ 120 からは時点 t_2 で、曲名が「キセキの宇宙」の曲 810 が流れる演出 が続行される。

20

【0208】

図 19 (d) は図 18 に示す時点 t_4 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。時点 t_4 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 208a、208b、208c では装飾図柄の変動表示が行われている。図 18 を用いて説明したように時点 t_4 は時点 t_3 で開始された選択可能期間内にあるので遊技者がチャンスボタン 136 を押下すると、選択演出表示領域 800 では、時点 t_4 で「M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が終了して「M3：君のカケラ」という文字列を表示する演出 C が開始される。演出 C は、「M3：君のカケラ」というスピーカ 120 から流れる曲の曲名の文字列を表示する。また、時点 t_4 で、スピーカ 120 では「キセキの宇宙」の曲 810 が流れる演出 が終了して、図 19 (C) に示すように、曲名が「君のカケラ」の曲 810 が流れる演出 が開始される。また、操作手段では時点 t_4 で選択可能期間が終了し、チャンスボタン 136 を押下しても演出選択が不可能な T 秒間の選択不可能期間が開始される。

30

【0209】

図 20 (a) は図 18 に示す時点 t_6 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。時点 t_6 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 208a、208b、208c では装飾図柄の変動表示が行われている。図 18 を用いて説明したように時点 t_6 は時点 t_5 で開始された選択可能期間内にあるので遊技者がチャンスボタン 136 を押下すると、選択演出表示領域 800 では、時点 t_6 で「M3：君のカケラ」という文字列を表示する演出 C が終了して「M4：メガ！ギガ！サマー！」という文字列を表示する演出 D が開始される。演出 D は、「M4：メガ！ギガ！サマー！」というスピーカ 120 から流れる曲の曲名の文字列を表示する。また、時点 t_6 で、スピーカ 120 では「君のカケラ」の曲 810 が流れる演出 が終了して、図 20 (A) に示すように、曲名が「メガ！ギガ！サマー！」の曲 810 が流れる演出 が開始される。また、操作手段では時点 t_6 で選択可能期間が終了し、チャンスボタン 136 を押下しても演出選択が不可能な T 秒間の選択不可能期間が開始される。

40

【0210】

本実施例によるパチンコ機 100 は、演出を少なくとも実行可能な演出手段として、例

50

例えば、装飾図柄表示装置 208 やスピーカ 120 を含み、演出を少なくとも変更可能な演出変更手段として、例えば、第 1 副制御部 400 による演出制御処理（（ステップ S 409）や音制御処理（ステップ S 415））を備え、遊技者が操作可能な操作手段として、例えばチャンスボタン 136 を備えており、装飾図柄表示装置 208 は、第一の演出（例えば、演出 A）と第二の演出（例えば、演出 B）を少なくとも実行可能であり、第 1 副制御部 400 は、所定の条件の成立があった場合に、第一の演出から第二の演出に少なくとも変更可能な変更制御として、例えば、図 17 に示す選択演出制御処理のステップ S 1107 が Yes でステップ S 1111 で選択された演出を実行するものであり、所定の条件は、第一の演出の実行中に遊技者が操作手段を操作したこと（例えば、チャンスボタン 136 の押下）により少なくとも成立し、演出変更手段は、所定の条件の成立があった後の所定の期間（例えば、T 秒間）は遊技者による操作手段の操作を受け付けないことを特徴とする。

10

【0211】

上記パチンコ機 100 によれば、選択した演出が開始されてから所定期間は操作手段による演出選択の受付を行わない（無効とする）ので、遊技者は演出の選択を行うことができなくなる。これにより、一定期間は選択した演出を遊技者に必ず視聴させることになるので、誤操作による意図しない演出の変更を防止することができる場合がある。

本実施例の選択演出表示領域は、文字列を表示しているが、画像を表示してもよい。また、選択演出表示領域は、画像と文字列の組み合わせ、画像のみ、文字列のみ等であってもよい。なお、実施例 2 以降に示す選択演出表示領域も同様である。

20

操作手段は、チャンスボタン以外であってもよく、例えばハンドルや方向キーなど遊技者が操作可能な操作手段であればよい。なお、実施例 2 以降に示す操作手段も同様である。

【0212】

図 21 は、本実施形態による実施例 2 におけるパチンコ機 100 の時間的動作を示している。図 21 の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図 21 の上段の $t_0 \sim t_6$ は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図 21 の中段は、演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第一の演出手段は装飾図柄表示装置 208 を含み、第二の演出手段はスピーカ 120 を含んでいる。下段は操作手段を示している。本例の操作手段は例えばチャンスボタン 136 を含んでいる。

30

【0213】

まず、時点 t_0 で第一の演出手段は演出 A（例えば、第一の演出に含まれるものとする）を実行中であるか時点 t_0 から演出 A を開始しており、時点 t_0 で第二の演出手段は演出（例えば、第二の演出に含まれるものとする）を実行中であるか時点 t_0 から演出を開始しているものとする。また、時点 t_0 で操作手段は、遊技者のチャンスボタン 136 の押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。本実施例では演出選択は常時可能になっている。時刻 t_0 からある時間が経過した時点 t_1 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、時点 t_1 から T 秒後の時点 t_3 で、第一の演出手段では演出 A が終了して演出 B（例えば、第三の演出に含まれるものとする）が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出（例えば、第四の演出に含まれるものとする）が開始される。このように、本実施例では、チャンスボタン 136 の押下による演出の選択から T 秒間の遅延時間を経た時点で、選択された演出が第一および第二の演出手段に反映され、第一の演出から第三の演出に切替えられ、同様に第二の演出から第四の演出に切り替えられる。

40

【0214】

また、T 秒間の遅延時間中の時点 t_2 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、時点 t_2 から T 秒後の時点 t_4 で、第一の演出手段では演出 B が終了して演出 C が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。本例では、遅延期間中に再度の演出選択の操作があった場合は、遅延期間が重複するようにしているが、先に開始した遅延期間が終了した後に、次の遅延期間が開始するようにしても

50

よい。

【 0 2 1 5 】

時刻 t_4 からある時間が経過した時点 t_5 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、時点 t_5 から T 秒後の時点 t_6 で、第一の演出手段では演出 C が終了して演出 D が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。

【 0 2 1 6 】

本実施例によれば、時間が多少経過してから変更した結果が反映されることで遊技者に違和感を与え、変更された演出が開始されるまで遊技者の注意を惹きつけておくことができる場合がある。変更された結果が即座に演出に反映されるようでは演出が単調になってしまうが、上記のような時間的ずれを利用した演出を行うことで、演出にバリエーションを出すことができ、遊技者を飽きさせないことができる場合がある。

10

【 0 2 1 7 】

図 2 2 および図 2 3 は、実施例 2 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示している。図 2 2 (a) ~ (d) および図 2 3 (a) ~ (c) は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域を示している。図 2 2 (A) ~ (D) および図 2 3 (A) ~ (C) は第二の演出手段に含まれるスピーカ 1 2 0 を模式的に示している。各図の (a) と (A)、(b) と (B)、(c) と (C)、(d) と (D) はそれぞれ同時期の演出を示している。

【 0 2 1 8 】

図 2 2 (a) は図 2 1 に示す時点 t_0 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。時点 t_0 において特図変動遊技が実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c のそれぞれに装飾 0 ~ 装飾 9 が上から下に順次移動する画像 (図中、下向きの矢印で示す) で装飾図柄の変動表示が行われている。装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域の右下には例えば横長長方形の枠状に選択演出表示領域 8 0 0 が設けられている。選択演出表示領域 8 0 0 では「M 1 : そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が行われている。本例での選択演出はスピーカ 1 2 0 から流れる曲の曲名を文字で表示している。図 2 2 (A) に示すように、時点 t_0 において、スピーカ 1 2 0 からは曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲 8 1 0 が流れる演出 が実行されている。

20

【 0 2 1 9 】

図 2 2 (b) は図 2 1 に示す時点 t_1 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。図 2 1 を用いて説明したように時点 t_1 は遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点である。時点 t_1 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が行われている。本例では遊技者が演出の変更を意図してチャンスボタン 1 3 6 を押下しても、所定の遅延時間の T 秒間を経過するまでは演出の変更が行われない。このため、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域の右下の選択演出表示領域 8 0 0 では、時点 t_1 では「M 1 : そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が続行する。また、図 2 2 (B) に示すように、時点 t_1 で、スピーカ 1 2 0 では「そこにあるかも知れない・・・」の曲 8 1 0 が流れる演出 が続行する。

30

40

【 0 2 2 0 】

図 2 2 (c) は図 2 1 に示す時点 t_2 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。図 2 1 を用いて説明したように時点 t_2 は遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点である。時点 t_2 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が行われている。本例では遊技者が演出の変更を意図してチャンスボタン 1 3 6 を押下しても、所定の遅延時間中であるので演出の変更が行われない。このため、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域の右下の選択演出表示領域 8 0 0 では、時点 t_1 では「M 1 : そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が続行する。また、図 2 2 (C) に示すように、時点 t_1 で、スピーカ 1 2 0 では「そこにある

50

かも知れない・・・」の曲 8 1 0 が流れる演出 が続行する。

【 0 2 2 1 】

図 2 2 (d) は図 2 1 に示す時点 t 3 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。時点 t 3 は、遊技者が最初にチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点 t 1 から所定の遅延時間 T 秒が経過した時点である。時点 t 3 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が行われている。時点 t 3 で選択演出表示領域 8 0 0 では「M 1 : そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が終了して「M 2 : キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が開始される。演出 B は、スピーカ 1 2 0 から流れる「M 2 : キセキの宇宙」という曲の曲名の文字列を表示する。また、時点 t 3 で、スピーカ 1 2 0 では「M 1 : そこにあるかも知れない・・・」の曲 8 1 0 が流れる演出 が終了して、図 2 2 (D) に示すように、曲名が「キセキの宇宙」の曲 8 1 0 が流れる演出 が開始される。

10

【 0 2 2 2 】

図 2 3 (a) は図 2 1 に示す時点 t 4 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。時点 t 4 は、遊技者が時点 t 1 に続いてチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点 t 2 から所定の遅延時間 T 秒が経過した時点である。時点 t 4 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が行われている。時点 t 4 で選択演出表示領域 8 0 0 では「M 2 : キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が終了して「M 3 : 君のカケラ」という文字列を表示する演出 C が開始される。演出 C は、スピーカ 1 2 0 から流れる「M 3 : 君のカケラ」という曲の曲名の文字列を表示する。また、時点 t 4 で、スピーカ 1 2 0 では「M 2 : キセキの宇宙」の曲 8 1 0 が流れる演出 が終了して、図 2 3 (A) に示すように、曲名が「君のカケラ」の曲 8 1 0 が流れる演出 が開始される。

20

【 0 2 2 3 】

図 2 3 (b) は図 2 1 に示す時点 t 5 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。図 2 1 を用いて説明したように時点 t 5 は遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点である。時点 t 5 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が行われている。本例では遊技者が演出の変更を意図してチャンスボタン 1 3 6 を押下しても、所定の遅延時間の T 秒間が経過するまでは演出の変更が行われぬ。このため、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域の右下の選択演出表示領域 8 0 0 では、時点 t 5 では「M 3 : 君のカケラ」という文字列を表示する演出 C が続行する。また、図 2 3 (B) に示すように、時点 t 5 で、スピーカ 1 2 0 では「君のカケラ」の曲 8 1 0 が流れる演出 が続行する。

30

【 0 2 2 4 】

図 2 3 (c) は図 2 1 に示す時点 t 6 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。時点 t 6 は、遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点 t 5 から所定の遅延時間 T 秒が経過した時点である。時点 t 6 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が行われている。時点 t 6 で選択演出表示領域 8 0 0 では「M 3 : 君のカケラ」という文字列を表示する演出 C が終了して「M 4 : メガ！ギガ！サマー！」という文字列を表示する演出 D が開始される。演出 D は、スピーカ 1 2 0 から流れる「M 4 : メガ！ギガ！サマー！」という曲の曲名の文字列を表示する。また、時点 t 6 で、スピーカ 1 2 0 では「君のカケラ」の曲 8 1 0 が流れる演出 が終了して、図 2 3 (C) に示すように、曲名が「メガ！ギガ！サマー！」の曲 8 1 0 が流れる演出 が開始される。

40

【 0 2 2 5 】

本実施例によるパチンコ機 1 0 0 は、演出を少なくとも実行可能な演出手段として、例

50

えば、装飾図柄表示装置 208 やスピーカ 120 を含み、演出を少なくとも変更可能な演出変更手段として、例えば、第 1 副制御部 400 による演出制御処理（（ステップ S 409）や音制御処理（ステップ S 415））を備えており、装飾図柄表示装置 208 は、第一の演出（例えば、演出 A）と第三の演出（例えば、演出 B）を少なくとも実行可能であり、スピーカ 120 は、第二の演出（例えば、演出 ）と第四の演出（例えば、演出 ）を少なくとも実行可能であり、第 1 副制御部 400 は、第一の条件の成立（例えば、操作手段による操作）があった場合に、第一の演出から第三の演出に少なくとも変更可能な第一の変更制御として、例えば、図 17 に示す選択演出制御処理のステップ S 1107 が Yes でステップ S 1111 で選択された演出を実行するものであり、第 1 副制御部 400 は、第二の条件の成立（例えば、操作手段による操作）があった場合に、第二の演出から第四の演出に少なくとも変更可能な第二の変更制御として、例えば、図 17 に示す選択演出制御処理のステップ S 1107 が Yes でステップ S 1111 で選択された演出を実行するものであり、第一の変更制御は、第一の条件の成立があつてから第一の時間が経過した後（例えば、T 秒後）に実行される制御であり、第二の変更制御は、第二の条件の成立があつてから第二の時間が経過した後（例えば、T 秒後）に実行される制御であることを特徴とする。

10

【0226】

上記パチンコ機 100 によれば、第一の演出は、第一の時間が経過した後に第三の演出に変更され、第二の演出は、第二の時間が経過した後に第四の演出に変更されることから多彩な演出を行うことができるので遊技者の興味を向上させることができる場合がある。

20

より具体的には、時間が多少経過してから変更した結果が反映されることで遊技者に違和感を与え、変更された演出が開始されるまで遊技者の注意を惹きつけておくことができる場合がある。変更された結果が即座に演出に反映されるようでは演出が単調になってしまうが、上記のような時間的ずれを利用した演出を行うことで、演出にバリエーションを出すことができ、遊技者を飽きさせないことができる場合がある。

【0227】

また、上記パチンコ機 100 において、第一の条件の成立時期は、第二の条件の成立時期と少なくとも一致することを特徴とする。上記パチンコ機 100 によれば、第一の条件と第二の条件の成立時期が重複するので、演出をより注目させることができる場合がある。また、演出のバリエーションを増やすことができる場合がある。また、複数の演出の変更条件がほぼ同じタイミングで成立しているのにもかかわらず、演出の実行タイミングにバリエーションを与えることができる場合がある。

30

【0228】

図 24 は、本実施形態による実施例 3 におけるパチンコ機 100 の時間的動作を示している。図 24 の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図 24 の上段の $t_0 \sim t_6$ は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図 24 の中段は、演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第一の演出手段は装飾図柄表示装置 208 を含み、第二の演出手段はスピーカ 120 を含んでいる。下段は操作手段を示している。本例の操作手段は例えばチャンスボタン 136 を含んでいる。

【0229】

40

まず、時点 t_0 で第一の演出手段は演出 A（例えば、第一の演出に含まれるものとする）を実行中であるか時点 t_0 から演出 A を開始しており、時点 t_0 で第二の演出手段は演出（例えば、第二の演出に含まれるものとする）を実行中であるか時点 t_0 から演出を開始しているものとする。また、時点 t_0 で操作手段は、遊技者のチャンスボタン 136 の押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。本実施例では演出選択は常時可能になっている。時刻 t_0 からある時間が経過した時点 t_1 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、時点 t_1 から第一の演出手段では演出 A が終了して演出 B（例えば、第三の演出に含まれるものとする）が開始される。一方、第二の演出手段では時点 t_1 から T 秒後の時点 t_3 で演出 が終了して演出（例えば、第四の演出に含まれるものとする）が開始される。このように本実施例では

50

、チャンスボタン136の押下による演出の選択と同時（第一の時間がゼロ）に第一の演出手段では選択結果が反映されて第一の演出から第三の演出に切替えられ、チャンスボタン136の押下による演出の選択からT秒間の遅延時間（第二の時間がT秒）を経た時点で、選択された演出が第二の演出手段に反映され、第二の演出から第四の演出に切り替えられる。

【0230】

また、第二の演出手段におけるT秒間の遅延時間中の時点t2で遊技者が操作手段のチャンスボタン136を押下すると、時点t2で、第一の演出手段では演出Bが終了して演出Cが開始される。一方、第二の演出手段では演出 が続行される。時点t2からT秒後の時点t4で、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。本例では、遅延期間中に再度の演出選択の操作があった場合は、遅延期間が重複するようにしているが、先に開始した遅延期間が終了した後に、次の遅延期間が開始するようにしてもよい。

10

【0231】

時刻t4からある時間が経過した時点t5で遊技者が操作手段のチャンスボタン136を押下すると、時点t5で、第一の演出手段では演出Cが終了して演出Dが開始される。一方、第二の演出手段では演出 が続行される。時点t5からT秒後の時点t6で、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。

【0232】

本実施例において、第一の時間がゼロで、第二の時間のT秒と異なることを特徴とする。上記パチンコ機100によれば、第一の時間と第二の時間は異なるので、演出をより注目させることができる場合がある。また、演出のバリエーションを増やすことができる場合がある。さらに、演出の実行タイミングにバリエーションを与えることができる場合がある。

20

【0233】

図25および図26は、実施例3におけるパチンコ機100の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示している。図25(a)~(d)および図26(a)~(c)は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置208の表示領域を示している。図25(A)~(D)および図26(A)~(C)は第二の演出手段に含まれるスピーカ120を模式的に示している。各図の(a)と(A)、(b)と(B)、(c)と(C)、(d)と(D)はそれぞれ同時期の演出を示している。

30

【0234】

図25(a)は図24に示す時点t0での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点t0において特図変動遊技が実行されており、装飾図柄表示装置208の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cのそれぞれに装飾0~装飾9が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。装飾図柄表示装置208の表示領域の右下には例えば横長長方形の枠状に選択演出表示領域800が設けられている。選択演出表示領域800では「M1：そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出Aが行われている。本例での選択演出はスピーカ120から流れる曲の曲名を文字で表示している。図25(A)に示すように、時点t0において、スピーカ120からは曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲810が流れる演出 が実行されている。

40

【0235】

図25(b)は図24に示す時点t1での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。図24を用いて説明したように時点t1は遊技者がチャンスボタン136を押下した時点である。時点t1において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置208の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cでは装飾図柄の変動表示が行われている。本例では遊技者が演出の変更を意図して時点t1でチャンスボタン136を押下すると、時点t1で選択演出表示領域800では「M1：そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出Aが終了して「M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出Bが開始される。一方、第二の演出手段では演

50

出 が続行される。

【 0 2 3 6 】

図 2 5 (c) は図 2 4 に示す時点 t_2 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。図 2 4 を用いて説明したように時点 t_2 は遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点である。時点 t_2 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が行われている。本例では遊技者が演出の変更を意図してチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、第一の演出手段では即座に演出 B から演出 C に演出が変更される。時点 t_2 で選択演出表示領域 8 0 0 では「M 2 : キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が終了して「M 3 : 君のカケラ」という文字列を表示する演出 C が開始される。一方、第二の演出手段では、所定の遅延時間中であるので演出の変更が行われない。このため、図 2 5 (C) に示すように、時点 t_1 で、スピーカ 1 2 0 では「そこにあるかも知れない・・・」の曲 8 1 0 が流れる演出 が続行する。

10

【 0 2 3 7 】

図 2 5 (d) は図 2 4 に示す時点 t_3 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。時点 t_3 は、遊技者が最初にチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点 t_1 から所定の遅延時間 T 秒が経過した時点である。時点 t_3 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が行われている。時点 t_3 で選択演出表示領域 8 0 0 では演出 C が続行される。また、時点 t_3 で、スピーカ 1 2 0 では「M 1 : そこにあるかも知れない・・・」の曲 8 1 0 が流れる演出 が終了して、図 2 5 (D) に示すように、曲名が「キセキの宇宙」の曲 8 1 0 が流れる演出 が開始される。

20

【 0 2 3 8 】

図 2 6 (a) は図 2 4 に示す時点 t_4 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。時点 t_4 は、遊技者が時点 t_1 に続いてチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点 t_2 から所定の遅延時間 T 秒が経過した時点である。時点 t_4 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が行われている。時点 t_4 で選択演出表示領域 8 0 0 では演出 C が続行している。また、時点 t_4 で、スピーカ 1 2 0 では「キセキの宇宙」の曲 8 1 0 が流れる演出 が終了して、図 2 6 (A) に示すように、曲名が「君のカケラ」の曲 8 1 0 が流れる演出 が開始される。

30

【 0 2 3 9 】

図 2 6 (b) は図 2 4 に示す時点 t_5 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。図 2 4 を用いて説明したように時点 t_5 は遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点である。時点 t_5 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が行われている。本例では遊技者が演出の変更を意図して時点 t_5 でチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、時点 t_5 で選択演出表示領域 8 0 0 では「M 3 : 君のカケラ」という文字列を表示する演出 C が終了して「M 4 : メガ！ギガ！サマー！」という文字列を表示する演出 D が開始される。一方、第二の演出手段では演出 が続行される。

40

【 0 2 4 0 】

図 2 6 (c) は図 2 4 に示す時点 t_6 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。時点 t_6 は、遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点 t_5 から所定の遅延時間 T 秒が経過した時点である。時点 t_6 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 b、2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が行われている。時点 t_6 で選択演出表示領域 8 0 0 には演出 D が続行している。また、時点 t_6 で、スピーカ 1 2 0 では「君のカケラ」の曲 8 1 0 が流れる演出 が終了して、図 2 6 (C) に示すように、曲名が「メガ！ギガ！サマー！」の曲 8 1 0 が流れる演出 が開始される。

50

なお、特図変動遊技の停止中はチャンスボタン136を押下しても演出の変更がされないようにしてもよい。例えば、特図変動遊技が終了して次の特図変動遊技が開始されるまでにチャンスボタン136が押下された場合は、選択操作を受け付けるようにしてもよいし、選択操作の結果を受け付けないようにしてもよい。デモ画面の実行中の場合も選択操作の結果を受け付けないようにしてもよい。また、選択結果が反映されるまでの期間に特図変動遊技が停止する状態が含まれる場合は選択操作の結果を受け付けないようにしてもよい。また、特図変動遊技の終了後に次の特図変動遊技が開始されるまでの間であって、保留がある場合にのみ選択操作の結果を受け付けないようにしてもよい。

また、特図変動中であっても特定の期間中（例えば、複数ある装飾図柄のうちの1つが停止表示された場合）は、選択操作の受付を行わないものにしてよい。

また本実施例における遅延は、操作手段を操作してから受け付けられるまでの時間を含むものであってもよい。例えば、センサ検知から副制御部400に制御コマンドが送られるまでの時間も含むものであってもよい。

なお、これらの選択操作の結果の受付に関する変形例は、他の実施例についても適用可能である。

【0241】

図27は、本実施形態による実施例4におけるパチンコ機100の時間的動作を示している。図27の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図27の上段の $t_0 \sim t_5$ は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図27の中段は、演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第一の演出手段は装飾図柄表示装置208を含み、第二の演出手段はスピーカ120を含んでいる。下段は操作手段を示している。本例の操作手段は例えばチャンスボタン136を含んでいる。

【0242】

まず、時点 t_0 で第一の演出手段は演出Aを実行中であるか時点 t_0 から演出Aを開始しており、時点 t_0 で第二の演出手段は演出（例えば、第一の演出に含まれるものとする）を実行中であるか時点 t_0 から演出を開始しているものとする。また、時点 t_0 で操作手段は、遊技者のチャンスボタン136の押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。本実施例では演出選択は所定の期間中は常時可能になっている。例えば、大当り遊技における第1ラウンド目は操作手段による演出選択が常時可能になるようにしてもよい。時刻 t_0 からある時間が経過した時点 t_1 で遊技者が操作手段のチャンスボタン136を押下すると、時点 t_1 から第一の演出手段では演出Aが終了して演出Bが開始される。一方、第二の演出手段では遊技者が操作手段を操作した時点からT秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるようになっており、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われず、従って、時点 t_1 では演出Aが継続される。

【0243】

また、第二の演出手段におけるT秒間の待機時間中の時点 t_2 で遊技者が操作手段のチャンスボタン136を押下すると、第一の演出手段では演出Bが終了して演出Cが開始される。一方、時点 t_1 から時点 t_2 までの時間 T_1 は待機時間Tより短いため、時点 t_2 で第二の演出手段では演出の変更は行われず、演出Aが継続される。

【0244】

さらに、時点 t_2 でのチャンスボタン136の押下により、先のチャンスボタン136の押下により第1副制御部400で開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_2 から新たに待機時間がセットされる。

【0245】

また、第二の演出手段におけるT秒間の待機時間中の時点 t_3 で遊技者が操作手段のチャンスボタン136を押下すると、第一の演出手段では演出Cが終了して演出Dが開始される。一方、時点 t_2 から時点 t_3 までの時間 T_2 は待機時間Tより短いため、時点 t_3 で第二の演出手段では演出の変更は行われず、演出Aが継続される。

【0246】

10

20

30

40

50

さらに、時点 t 3 でのチャンスボタン 1 3 6 の押下により、先のチャンスボタン 1 3 6 の押下により開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t 3 から新たに待機時間がセットされる。

【 0 2 4 7 】

時点 t 3 から待機時間 T 秒が経過した時点 t 4 では、第二の演出手段では演出 が終了して演出 (例えば、第二の演出に含まれるものとする) が開始される。一方、第一の演出手段では演出 D が続行される。

【 0 2 4 8 】

本実施例において、第一の演出手段は、選択した演出がすぐに反映され、第二の演出手段は、選択してから待機時間が経過しないと反映されない。つまり、選択してから所定期間 T 秒が経過しないと、第二の演出手段では選択された演出が開始されないの、すぐに変更してしまう演出が開始されることで感じる煩わしさを防ぐことができる場合がある。

10

【 0 2 4 9 】

時点 t 5 は操作手段による演出選択ができる選択可能期間の終了時点を示している。例えば、大当り遊技の第 1 ラウンドは選択可能期間だが第 2 ラウンドは選択不可能期間とするような場合が含まれる。以下、時点 t 5 が大当り遊技の第 2 ラウンドの開始時点である場合で説明する。遊技者が最後にチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点 t 3 から第 2 ラウンドの開始時点 t 5 までの時間 T 3 が、時点 t 3 からの待機時間 T より長い場合は、第二の演出手段では演出 が時点 t 4 から時点 t 5 まで実行され、さらに時点 t 5 からの第 2 ラウンドでも実行される。第一の演出手段では時点 t 5 から新たな演出 D ' が実行される。遊技者が最後にチャンスボタン 1 3 6 を押下した時点 t 3 から 2 ラウンドの開始時点 t 5 までの時間 T 3 が、時点 t 3 からの待機時間 T より短い場合は第二の演出手段での演出は変更されない。

20

【 0 2 5 0 】

図 2 8 および図 2 9 は、実施例 4 におけるパチンコ機 1 0 0 の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示している。図 2 8 (a) ~ (d) および図 2 9 (a) ~ (d) は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域を示している。図 2 8 (A) ~ (D) および図 2 9 (A) ~ (D) は第二の演出手段に含まれるスピーカ 1 2 0 を模式的に示している。各図の (a) と (A)、(b) と (B)、(c) と (C)、(d) と (D) はそれぞれ同時期の演出を示している。

30

【 0 2 5 1 】

図 2 8 (a) は図 2 7 に示す時点 t 0 より以前での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。時点 t 0 より以前において特図変動遊技の結果が大当りで大当り遊技の開始演出が実行されており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央では「大当り」表示が行われている。図 2 8 (A) に示すように、時点 t 0 より以前において、スピーカ 1 2 0 からは大当り開始用 B G M (バック・グラウンド・ミュージック) の曲 8 1 0 が流れる演出が実行されている。

【 0 2 5 2 】

図 2 8 (b) は図 2 7 に示す時点 t 0 での装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出を示している。時点 t 0 において、例えば 1 5 R 大当り遊技が開始された 1 R (第 1 ラウンド) 目での演出を示している。装飾図柄表示装置 2 0 8 の右上領域にラウンド数が「1 R」として表示されている。装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域中央には選択演出が実行されている。演出選択用の選択画面が表示され、演出リストが表示される。例えば演出 1 として曲コードと曲タイトルを示す「M 1 :そこにあるかも知れない・・・」と、演出 2 として曲コードと曲タイトルを示す「M 2 :キセキの宇宙」と、演出 3 として曲コードと曲タイトルを示す「M 3 :君のカケラ」と、演出 4 として曲コードと曲タイトルを示す「M 4 :メガ!ギガ!サマー!」と、演出 5 として曲コードと曲タイトルを示す「M 5 :温泉ホルモン」とが表示領域の左上から右下に向けて順次表示される。さらに、左下にチャンスボタン 1 3 6 を模した画像とともに「曲を選択してね」というメッセージ(演出(例えば曲)の選択を促す報知であつてもよい)と下向き矢印とで遊技者への説明画面が表示され

40

50

ている。選択画面および説明画面は、1 R 目の演出として表示される。なお、選択画面および説明画面は、図 28 (a) に示す状態や大当りラウンド中 (1 R 目の演出から最終ラウンド (本実施例の場合、15 R、16 R、8 R、2 R) 終了までの間)、例えばチャンスボタン 136 を遊技者が押下することにより表示されてもよい。

【 0253 】

この状態において、選択画面上で現在選択されている演出は枠が太枠で表示されている。図 28 (b) に示すように時点 t_0 では選択画面上で演出 1 が選択されている。また、本実施例では、チャンスボタン 136 を 1 回押すと選択された演出枠が 1 つ下方にずれるようにしている。本例では、時点 t_0 で装飾図柄表示装置 208 の選択画面上では「M1 : そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出枠が太表示となり、それ以外の演出枠が通常表示となる演出 A が実行される。また、図 28 (B) に示すように、時点 t_0 において、スピーカ 120 からは曲名が「そこにあるかも知れない」の曲 810 が流れる演出 が実行される。つまり、演出 は、演出 A と同時に実行される。なお、演出 は、演出 A が実行された後に実行されてもよく、演出 A が実行される前に実行されてもよい。

10

【 0254 】

図 28 (c) は図 27 に示す時点 t_1 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。図 27 を用いて説明したように時点 t_1 は遊技者がチャンスボタン 136 を押下した時点である。時点 t_1 において、大当り遊技の 1 R が続行している。本例では遊技者が演出の変更を意図して時点 t_1 でチャンスボタン 136 を押下すると、時点 t_1 で装飾図柄表示装置 208 の選択画面上では「M2 : キセキの宇宙」という文字列を表示する演出枠が太表示となり、それ以外の演出枠が通常表示となる演出 B が実行される。一方、スピーカ 120 では遊技者が操作手段を操作した時点から T 秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるので、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われない。従って、図 28 (C) に示すように、時点 t_1 では演出 が続行される。

20

【 0255 】

図 28 (d) は図 27 に示す時点 t_2 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。第二の演出手段のスピーカ 120 における T 秒間の待機時間中の時点 t_2 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、時点 t_2 で装飾図柄表示装置 208 の選択画面上では「M3 : 君のカケラ」という文字列を表示する演出枠が太表示となり、それ以外の演出枠が通常表示となる演出 C が実行される。一方、時点 t_1 から時点 t_2 までの時間 T_1 (例えば、 $T_1 = 0.5$ 秒とする) は待機時間 T (例えば、 $T = 1$ 秒とする) より短いため、図 28 (D) に示すように、時点 t_2 でスピーカ 120 では演出の変更は行われずに演出 が続行される。

30

【 0256 】

さらに、時点 t_2 でのチャンスボタン 136 の押下により、先のチャンスボタン 136 の押下により開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_2 から新たに待機時間 T (= 1 秒) がセットされる。

【 0257 】

図 29 (a) は図 27 に示す時点 t_3 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。スピーカ 120 における T 秒間の待機時間中の時点 t_3 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、時点 t_3 で装飾図柄表示装置 208 の選択画面上では「M4 : メガ！ギガ！サマー！」という文字列を表示する演出枠が太表示となり、それ以外の演出枠が通常表示となる演出 D が実行される。一方、時点 t_2 から時点 t_3 までの時間 T_2 (例えば、 $T_2 = 0.5$ 秒とする) は待機時間 T より短いため、図 29 (A) に示すように、時点 t_3 でスピーカ 120 では演出の変更は行われずに演出 が続行される。

40

【 0258 】

さらに、時点 t_3 でのチャンスボタン 136 の押下により、先のチャンスボタン 136 の押下により開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_3 から新たに待機時

50

間 T (= 1 秒) がセットされる。

【 0 2 5 9 】

図 29 (b) は図 27 に示す時点 t_4 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。時点 t_3 から待機時間 T 秒が経過した時点 t_4 において、スピーカ 120 は曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲 810 が流れる演出 が終了して、図 29 (B) に示すように、曲名が「メガ！ギガ！サマー！」の曲 810 が流れる演出 が開始される。一方、装飾図柄表示装置 208 では演出 D が続行される。

【 0 2 6 0 】

図 29 (c) は図 27 に示す時点 t_5 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。時点 t_5 は大当り遊技の第 2 ラウンドの開始時点を示している。装飾図柄表示装置 208 では、時点 t_5 から新たな演出 D' が実行される。時点 t_5 で装飾図柄表示装置 208 の選択画面上では「M4：メガ！ギガ！サマー！」という文字列を表示する演出枠が太表示となり、それ以外の演出枠が通常表示となり、さらに太表示の演出枠に対して他の演出枠の表示コントラストが低下した演出 D' が実行される。これにより、遊技者は曲名が「メガ！ギガ！サマー！」の演奏を含む演出が確定したことを知ることができる。

時点 t_5 から所定期間だけ演出 D' が実行されると、図 29 (d) に示すように、「メガ！ギガ！サマー！」の曲に関連付けられた画像の演出が装飾図柄表示装置 208 の表示領域に表示される。また、本例では、遊技者が最後にチャンスボタン 136 を押下した時点 t_3 から第 2 ラウンドの開始時点 t_5 までの時間 T_3 が、時点 t_3 からの待機時間 T より長いので時点 t_4 から演出 が時点 t_5 まで実行され、図 29 (C)、(D) に示すように、さらに時点 t_5 からの第 2 ラウンドでも演出 が実行される。演出 は、時点 t_5 でそれ以前からの続きで曲が流れるようにしてもよいし、時点 t_5 から改めて曲の最初から始まるようにしてもよい。また、演出 D' は、演出 D の実行が確定されたことを示す報知 (または表示) であってもよい。

【 0 2 6 1 】

本実施例によるパチンコ機 100 は、演出を少なくとも実行可能な演出手段として、例えば、装飾図柄表示装置 208 やスピーカ 120 を含み、演出を少なくとも変更可能な演出変更手段として、例えば、第 1 副制御部 400 による演出制御処理 (ステップ S 409) や音制御処理 (ステップ S 415) を備え、遊技者が操作可能な操作手段として、例えばチャンスボタン 136 を備えており、装飾図柄表示装置 208 は、第一の演出 (例えば、演出) と第二の演出 (例えば、演出) を少なくとも実行可能であり、第 1 副制御部 400 は、所定の条件の成立があった場合に、第一の演出から第二の演出に少なくとも変更可能な変更制御として、例えば、図 17 に示す選択演出制御処理のステップ S 1107 が Yes でステップ S 1111 で選択された演出を実行するものであり、所定の条件は、第一の演出の実行中に遊技者が操作手段を操作し、且つ、当該操作があつてから所定の待機時間 (例えば、1 秒) が経過したことにより少なくとも成立することを特徴とする。

【 0 2 6 2 】

上記パチンコ機 100 によれば、第一の演出手段では、選択された演出がすぐに反映され、第二の演出手段では、選択してから T 秒経過しないと選択された演出が反映されない。つまり、選択してから所定期間が経過しないと、第二の演出手段では選択された演出が開始されないので、選択後即座に選択した演出が開始されることで感じる煩わしさを防ぐことができる場合がある。

【 0 2 6 3 】

図 30 は、本実施形態による実施例 5 におけるパチンコ機 100 の時間的動作を示している。図 30 の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図 30 の上段の $t_0 \sim t_7$ は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図 30 の中段は、演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第一の演出手段は装飾図柄表示装置 208 を含み、第二の演出手段はスピーカ 120 を含んでいる。下段は操作手段を示している。本例の操作手段は例えばチャンスボタン 136 を含んでいる。

【 0 2 6 4 】

10

20

30

40

50

まず、時点 t_0 で第一の演出手段は演出 A を実行中であるか時点 t_0 から演出 A を開始しており、時点 t_0 で第二の演出手段は演出 を実行中であるか時点 t_0 から演出 を開始しているものとする。また、時点 t_0 で操作手段は、遊技者のチャンスボタン 136 の押下による演出選択が可能選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。時刻 t_0 からある時間が経過した時点 t_1 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段では演出 A が終了して演出 B が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。

【0265】

時点 t_2 は、時点 t_1 からある時間が経過して、第一の演出手段において演出 B に加えてさらに演出 L が開始された時点を示している。演出 L は遊技者に操作手段の操作（チャンスボタン 136 の押下）を促す演出が含まれている。演出 L で使用される操作手段は演出選択で用いられる操作手段と同じである。操作手段では演出 L が開始されたことを条件として時点 t_2 で選択可能期間が終了して演出選択が不可能選択不可能期間が開始される。つまり、操作手段（例えば、チャンスボタン 136）を使う演出 L における操作手段の操作受付有効期間は選択演出の選択不可能期間となる。ここでの選択不可能期間は、操作手段の受付結果の反映を選択演出よりも演出 L に優先するために行っている規制期間である。実施例 1 での選択不可能期間とは意味が異なる。選択不可能期間は所定の T 秒間である。選択不可能期間中の例えば時点 t_3 で遊技者がチャンスボタンの 136 を押下すると、当該押下は演出 L に対して有効になり、第一および第二の演出手段に対する演出の選択とはならないので第一の演出手段および第二の演出手段の双方の演出は変更されない。なお、操作受付有効期間中に操作手段が操作された直後から選択可能期間にしてもよい。例えば、時点 t_3 ~ 時点 t_4 の間も選択可能期間にしてもよい。また、第二の演出手段は、操作受付有効期間中に選択操作をされた場合に、上記実施例 2 ~ 4 と同様にある期間後に操作結果が反映されるようにしてもよい。

10

20

【0266】

所定の T 秒間が経過して選択不可能期間が終了すると操作手段は再び選択可能期間に入る。選択可能期間中の時点 t_4 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段では演出 B が終了して演出 C が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。

【0267】

時点 t_5 で演出 L が終了する。時刻 t_5 からある時間が経過した時点 t_6 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段では演出 C が終了して演出 D が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。

30

【0268】

本実施例によれば、選択演出とは別の演出 L が開始してから T 秒間は、選択手段の操作結果が受け付けられない（無効となる）ので、遊技者は演出の選択を行うことができない。遊技者に対して一定期間は演出 L に集中させることができ、興趣の向上が図れる場合がある。

【0269】

図 31 ~ 図 34 は、実施例 5 におけるパチンコ機 100 の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示している。図 31 ~ 図 34 の (a) ~ (d) は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置 208 の表示領域を示している。図 31 ~ 図 34 の (A) ~ (D) は第二の演出手段に含まれるスピーカ 120 を模式的に示している。各図の (a) と (A)、(b) と (B)、(c) と (C)、(d) と (D) はそれぞれ同時期の演出を示している。

40

【0270】

図 31 (a) は図 30 に示す時点 t_0 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。時点 t_0 において特図変動遊技が実行されており、装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域 208a、208b、208c のそれぞれに装飾 0 ~ 装飾 9 が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の

50

変動表示が行われている。装飾図柄表示装置 208 の表示領域の右下には例えば横長長方形の枠状に選択演出表示領域 800 が設けられている。選択演出表示領域 800 では「M1：そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が行われている。本例での選択演出はスピーカ 120 から流れる曲の曲名を文字で表示している。図 31 (A) に示すように、時点 t_0 において、スピーカ 120 からは曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲 810 が流れる演出 が実行されている。

【0271】

図 31 (b) は図 30 に示す時点 t_1 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。図 30 を用いて説明したように時点 t_1 は遊技者がチャンスボタン 136 を押下した時点である。時点 t_1 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c では装飾図柄の変動表示が行われている。装飾図柄表示装置 208 の表示領域の右下の選択演出表示領域 800 では、時点 t_1 で「M1：そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が終了して「M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が開始される。演出 B における「M2：キセキの宇宙」という文字列はスピーカ 120 から流れる曲の曲名を示している。また、時点 t_1 で、スピーカ 120 では「そこにあるかも知れない・・・」の曲 810 が流れる演出 が終了して、図 31 (B) に示すように、曲名が「キセキの宇宙」の曲 810 が流れる演出 が開始される。

【0272】

図 31 (c) は図 30 に示す時点 t_2 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。図 30 を用いて説明したように時点 t_2 は、時点 t_1 からある時間が経過して、装飾図柄表示装置 208 において演出 B に加えてさらに演出 L が開始された時点である。図 31 (c) に示すように、演出 L は、例えば左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c を一部隠すように画像が表示される。当該画像は、例えば左側に武士を示すキャラクタ画像 903 と、その右隣りにチャンスボタン 136 と当該ボタンの操作受付期間を示すインジケータとを模した説明画像 901 とを有する。操作受付期間を示す表示はゲージ以外であってもよく、たとえば数値表示、キャラクタなどの画像の個数での表示などであってもよい。チャンスボタン 136 は演出 L で使用される操作手段と演出選択で用いられる操作手段で共用される。図 31 (C) に示すように、スピーカ 120 では演出 が続行されている。

【0273】

図 31 (d) は演出 L の実行途中の状態を例示している。説明画像 901 中のインジケータの黒棒が短くなり、操作受付期間が短くなってきていることが示されている。特図変動遊技は続行しており、選択演出表示領域 800 では演出 B が続行している。図 31 (D) に示すように、スピーカ 120 では演出 が続行している。

【0274】

図 32 (a) は図 30 に示す時点 t_3 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。図 30 を用いて説明したように時点 t_3 は、遊技者がチャンスボタン 136 を押下した時点である。時点 t_3 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c では装飾図柄の変動表示が行われている。時点 t_3 は選択不可能期間中なのでチャンスボタン 136 の押下は受け付けられず、選択演出表示領域 800 では、M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が続行している。一方、演出 L は操作受付期間中なのでチャンスボタン 136 の押下が受け付けられて説明画像 901 には、「チャンス？」の文字が表示される演出が実行される。図 32 (A) に示すように、スピーカ 120 では曲名が「キセキの宇宙」の曲 810 が流れる演出 が続行している。

【0275】

図 32 (b) は図 30 に示す時点 t_4 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。図 30 を用いて説明したように時点 t_4 は、遊技者がチャンスボタン 136 を押下した時点である。時点 t_4 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図

10

20

30

40

50

柄表示装置 208 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c では装飾図柄の変動表示が行われている。時点 t 4 は演出 L での操作受付期間が既に終了して選択可能期間中なので、チャンスボタン 136 の押下により、「M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が終了して、「M3：君のカケラ」という文字列を表示する演出 C が開始される。また、時点 t 4 で、スピーカ 120 では「キセキの宇宙」の曲 810 が流れる演出 が終了して、図 32 (B) に示すように、曲名が「君のカケラ」の曲 810 が流れる演出 が開始される。一方、演出 L は当該特図変動遊技の結果の予告報知を行う演出が行われる。予告報知は所定の信頼度に基づいて決定された態様で報知を行う。本例では説明画像 901 とキャラクタ画像 903 の下段に例えば右側に姫を示すキャラクタ画像 905 と、その左隣りに「がんばって!!」の文字が表示される演出が行われ 10
 る。説明画像 901、907、キャラクタ画像 903、905 により左中装飾図柄表示領域 208 a、208 b の全部と右装飾図柄表示領域 208 c の一部を隠している状態となっている。一方で選択演出表示領域は隠していない。なお、選択演出表示領域の一部、または全部を演出 L (説明画像 901、907、キャラクタ画像 903、905) により隠してもよい。

【0276】

図 32 (c) は図 30 に示す時点 t 5 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。図 30 を用いて説明したように時点 t 5 で演出 L が終了してキャラクタ画像 903、905 および説明画像 901、907 が表示領域から消えて、特図変動遊技が続行している状態が視認される。選択演出表示領域 800 では演出 C が続行されている。また 20
 、図 32 (C) に示すように演出 が続行される。

なお、演出 L の実行開始 (t 2) から T 秒間の間に操作手段を操作しなかった場合は、図 32 (c) と同様にキャラクタ画像 903、905 および説明画像 901、907 が表示領域から消えるようにしてもよい。また、図 32 (a) と同様にキャラクタ画像 903 と説明画像 901 を表示するようにしてもよく、図 32 (b) と同様にキャラクタ画像 903、905 および説明画像 901、907 を表示するようにしてもよい。

また、説明画像は、当該変動の信頼度を示唆する演出 (報知、表示) であってもよく、当該変動の次以降の変動の信頼度を示唆する先読み演出 (報知、表示) であってもよい。

【0277】

図 32 (d) は図 30 に示す時点 t 6 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。時点 t 6 において特図変動遊技が引き続き実行されており、装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央の左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c では装飾図柄の変動表示が行われている。左装飾図柄表示領域 208 a は装飾 2 の図柄が停止表示 30
 されている。図 30 を用いて説明したように時点 t 6 で遊技者がチャンスボタン 136 を押下すると、選択演出表示領域 800 では、時点 t 6 で「M3：君のカケラ」という文字列を表示する演出 C が終了して「M4：メガ！ギガ！サマー！」という文字列を表示する演出 D が開始される。演出 D は、「M4：メガ！ギガ！サマー！」というスピーカ 120 から流れる曲の曲名の文字列を表示する。また、時点 t 6 で、スピーカ 120 では「君のカケラ」の曲 810 が流れる演出 が終了して、図 32 (D) に示すように、曲名が「メガ！ギガ！サマー！」の曲 810 が流れる演出 が開始される。 40

【0278】

図 33 (a) は図 30 に示す時点 t 7 での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。時点 t 7 において特図変動遊技が引き続き実行されており、左装飾図柄表示領域 208 a は装飾 2 の図柄が表示され、中装飾図柄表示領域 208 b は装飾 5 の図柄が表示され、右装飾図柄表示領域 208 c は装飾 0 の図柄が表示されて、それらが揺れ変動をしている。選択演出表示領域 800 では、時点 t 7 で演出 D が続行されている。また、図 33 (A) に示すように、スピーカ 120 では演出 が続行されている。なお、揺れ変動時は、選択演出が変更できないようにしてもよい。また、選択演出を変更可能にしてもよい。この場合、両方が変更できるようにしてもよく、一方 (例えば第一の演出手段での演出) が変更できて、他方 (第二の演出手段での演出) の変更は遅れて行われるようにして 50

もよい。

【0279】

図33(b)は図30に示す時点t7以降での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点t7以降において特図変動遊技の図柄変動停止表示がされて、左装飾図柄表示領域208aは装飾2の図柄が停止表示され、中装飾図柄表示領域208bは装飾5の図柄が停止表示され、右装飾図柄表示領域208cは装飾0の図柄が停止表示されて特図変動遊技にはずれたことが報知される。選択演出表示領域800では、時点t7以降も演出Dが続行されている。また、図33(B)に示すように、スピーカ120では演出が続行されている。なお、図柄確定時は、選択した演出が行われないようにしてもよく、例えば、無音状態になるようにしてもよい。

10

【0280】

図33(c)は図30に示す時点t7での装飾図柄表示装置208で行われる演出の他の例を示している。時点t7において特図変動遊技が引き続き実行されており、左右装飾図柄表示領域208a、208cに装飾2の図柄が停止表示され、中装飾図柄表示領域208bはいまだ変動しているリーチ状態である。選択演出表示領域800では、時点t7で演出Dが続行されている。また、図33(C)に示すように、スピーカ120ではリーチ用BGMを流すリーチ演出が開始される。左右装飾図柄表示領域208a、208が停止表示された後にリーチ用BGMが開始される。なお、リーチ中は、選択演出が変更できないようにしてもよい。また、選択演出を変更可能にしてもよい。変更できた場合であっても、一方(例えば第一の演出手段での演出)が変更できたことを報知し、他方(第二の演出手段での演出)は報知しない(例えばリーチ用BGMを流すため、変更したBGMを聞こえないようにする)ようにしてもよい。また、両方が変更できるようにしてもよく、一方(例えば第一の演出手段での演出)が変更できて、他方(第二の演出手段での演出)の変更は遅れて行われるようにしてもよい。なお、左右装飾図柄表示領域208a、208が停止表示される前にリーチ用BGMが開始されてもよく、左右装飾図柄表示領域208a、208が停止表示されると同時にリーチ用BGMが開始されてもよい。

20

【0281】

図33(d)は図33(c)に引き続いて、図30に示す時点t7以降での装飾図柄表示装置208で行われるスーパーリーチ演出を示している。スーパーリーチ演出では、装飾図柄変動表示は表示領域の右上の比較的小さい表示領域911内に表示される。また、選択演出表示領域800は消滅して選択演出は行われない。装飾図柄表示装置208の中央の大領域ではスーパーリーチ演出用画像913が表示される。また、図33(D)に示すように、スピーカ120では演出は終了してスーパーリーチ用BGMが開始される。装飾図柄表示装置208でスーパーリーチ演出用画像913が表示された後に、スーパーリーチ用BGMが開始される。なお、スーパーリーチ中は、選択演出を行わないようにしてもよい。この場合に、選択操作をした結果は反映されていてもよい。なお、リーチ中と同様の処理を行ってもよい。なお、少なくとも図柄変動中は不図示の第四図柄が装飾図柄表示装置208に表示されているようにしてもよい。なお、装飾図柄表示装置でスーパーリーチ演出用画像913が表示される前に、スーパーリーチ用BGMが開始されてもよく、装飾図柄表示装置でスーパーリーチ演出用画像913が表示されると同時に、スーパーリーチ用BGMが開始されてもよい。

30

40

【0282】

図34(a)は図33(c)あるいは図33(d)に引き続いて装飾図柄表示装置208で行われる特図変動遊技でのリーチ演出またはスーパーリーチ演出でのはずれ演出を示している。左右装飾図柄表示領域208a、208cには装飾2の図柄が揺れ表示され、中装飾図柄表示領域208bは装飾3の図柄が揺れ表示されている。また、選択演出表示領域800は消滅して選択演出は行われない。また、図34(A)に示すように、スピーカ120ではリーチ用BGMやスーパーリーチ用BGMは終了して無音状態となっている(図中、無音820として示している)。中装飾図柄表示領域が揺れ表示された後に、無音状態となっている。中装飾図柄表示領域が停止表示された後に、無音状態となっている

50

。なお、中装飾図柄表示領域が揺れ表示される前に、無音状態となってもよく、中装飾図柄表示領域が揺れ表示されると同時に、無音状態となってもよい。

【0283】

図34(b)は図34(a)に引き続いて装飾図柄表示装置208で行われる特図変動遊技の結果としてはずれの確定表示をしている状態を示している。左右装飾図柄表示領域208a、208cには装飾2の図柄が停止表示され、中装飾図柄表示領域208bは装飾3の図柄が停止表示されている。また、選択演出表示領域800は消滅して選択演出は行われない。また、図34(B)に示すように、スピーカ120では無音状態となっている。中装飾図柄表示領域が揺れ表示された後に、無音状態となっている。中装飾図柄表示領域が停止表示された後に、無音状態となっている。なお、中装飾図柄表示領域が揺れ表示される前に、無音状態となってもよく、中装飾図柄表示領域が揺れ表示されると同時に、無音状態となってもよい。

10

【0284】

図34(c)は図33(c)あるいは図33(d)に引き続いて装飾図柄表示装置208で行われる特図変動遊技でのリーチ演出またはスーパーリーチ演出での大当り演出を示している。左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cのそれぞれには装飾2の図柄が揺れ表示されている。また、選択演出表示領域800は消滅して選択演出は行われない。また、図34(C)に示すように、スピーカ120ではリーチ用BGMやスーパーリーチ用BGMは終了して無音状態となっている(図中、無音820として示している)。

20

【0285】

図34(d)は図34(c)に引き続いて装飾図柄表示装置208で行われる特図変動遊技の結果として大当りの確定表示をしている状態を示している。左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cには装飾2の図柄が停止表示されている。また、選択演出表示領域800は消滅して選択演出は行われない。また、図34(D)に示すように、スピーカ120では無音状態となっている。なお、図34(a)~(d)に示す状態のいでも選択演出表示領域800が表示されていてもよい。

【0286】

図35は、本実施形態による実施例6におけるパチンコ機100の遊技盤200を示している。図3に示す遊技盤200は1つの液晶表示装置だけを有し、当該液晶表示装置が装飾図柄表示装置208として機能しているのに対し、図35に示す本実施例の遊技盤200は、複数の液晶が設けられている点に特徴を有している。図35に示す遊技盤200は、第一の液晶表示装置(メイン液晶表示装置)が装飾図柄表示装置208として機能し、第二の液晶表示装置(サブ液晶表示装置)が演出表示装置915として機能するようになっている。演出表示装置915は、装飾図柄表示装置208の上方に配置されている。なお、本例では第一の液晶表示装置の方が第二の液晶表示装置より大きい。液晶表示領域の大きさは同じであってもよく、また逆であってもよい。例えば、装飾図柄表示装置208では、装飾図柄表示、第四図柄、選択演出を含む種々の演出、エラー表示等を行い、演出表示装置915では、保留表示や選択演出を含む種々の演出を行う。なお、装飾図柄表示装置208で保留表示を行ってもよく、演出表示装置915で装飾図柄、第四図柄、エラー表示等を行うようにしてもよい。また、装飾図柄表示装置208での演出と演出表示装置915での演出を連動させるようにしてもよい。また、演出表示装置915は演出可動体224に設けられており、演出可動体224の動作が装飾図柄表示装置208での演出や演出表示装置915での演出と連動するようにしてもよい。なお、装飾図柄表示装置208が演出可動体224に設けられていてもよい。

30

40

【0287】

図35に示す遊技盤200の右上方には文字列「八代」を模した形状のランプ940が配置されている。ランプ940は図4に示す各種ランプ418に含まれて、第1副制御部400による制御に基づいて、例えば、現在の背景モードに合わせて色を変えることができるようになっている。

50

【 0 2 8 8 】

図 3 6 は、本実施形態による実施例 6 におけるパチンコ機 1 0 0 の操作手段 7 0 0 を示している。図 3 6 は、操作手段 7 0 0 を上方から見た外観を示している。操作手段 7 0 0 は、操作部 7 0 2 を有している。操作部 7 0 2 は、チャンスボタン 1 3 6、設定操作部 1 3 9、操作部装飾部材 7 2 0、チャンスボタンランプ 1 3 8 (図 1 参照)、球抜ボタン 1 3 0、およびチャンスボタンの検出部 (押下検出センサ) 7 2 4 (図 4 参照) を有している。

【 0 2 8 9 】

チャンスボタン 1 3 6 は、チャンスボタンキャップ 7 0 4 とチャンスボタン装飾部材 7 0 6 を有している。チャンスボタンキャップ 7 0 4 は、例えば透明樹脂材料で形成され、上面が塞がれた中空円柱形状を有している。チャンスボタン 7 0 4 の上面は、上方に膨らんだ曲面形状に形成されている。チャンスボタンキャップ 7 0 4 は透明樹脂材料により形成されているので、遊技者はチャンスボタンキャップ 7 0 4 の下方に配置されているチャンスボタンランプ 1 3 8 から射出される光を視認することができる。チャンスボタン装飾部材 7 0 6 は回転するようになっている。

10

【 0 2 9 0 】

チャンスボタン 1 3 6 内には、チャンスボタン 1 3 6 の駆動部 (図 4 参照) 7 0 8 が配置されている。駆動部 7 0 8 は、第 2 副制御部 5 0 0 に接続された振動モータを制御する。これにより遊技者は、チャンスボタンキャップ 7 0 4 が振動しているのを感じ取ることができる。

20

【 0 2 9 1 】

図 3 6 に示すように、チャンスボタン 1 3 6 は、操作部装飾部材 7 2 0 内の左よりに配置されている。チャンスボタン 1 3 6 の右側には設定操作部 1 3 9 が配置されている。設定操作部 1 3 9 は、遊技者による押下が可能な押ボタン式のスイッチとして、確定 (OK) ボタン 1 3 9 a と、確定ボタン 1 3 9 a の後方に位置する上ボタン 1 3 9 b と、確定ボタン 1 3 9 a の前方に位置する下ボタン 1 3 9 c と、確定ボタン 1 3 9 a の右方に位置する右ボタン 1 3 9 d と、確定ボタン 1 3 9 a の左方に位置する左ボタン 1 3 9 e と、右ボタン 1 3 9 d のさらに右方に位置するキャンセル (クリア) ボタン 1 3 9 f とを備えている。また設定操作部 1 3 9 は、各ボタン 1 3 9 b ~ 1 3 9 f のそれぞれの押下を検出する操作部センサを備えている。本例の設定操作部 1 3 9 は、各ボタン 1 3 9 b ~ 1 3 9 f および操作部センサが一体化したユニット構造を有している。遊技者は、各ボタン 1 3 9 b ~ 1 3 9 f を操作して遊技者の固有識別情報を入力し、自己の遊技者情報等を外部サーバーに蓄積することができる。

30

【 0 2 9 2 】

図 3 6 に示すように、操作部ベース 7 2 2 の設定操作部 1 3 9 の右方には、球抜ボタン 1 3 0 が取付けられている。操作部装飾部材 7 2 0 に設けられた所定形状の開口部から球抜きボタンの上面が露出するようになっている。これにより、遊技者は、球抜ボタン 1 3 0 を押して上皿 1 2 6 に貯留された遊技球を下皿 1 2 8 へと排出させることができる。

【 0 2 9 3 】

本実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 では、チャンスボタンランプ 1 3 8 が発光状態になるとチャンスボタン 1 3 6 は発光状態になる。また、不図示の電動機の作動によりチャンスボタン装飾部材 7 0 6 が回転している状態になると、チャンスボタン 1 3 6 が回転状態になる。また、チャンスボタン 1 3 6 の駆動部 7 0 8 の振動モータの作動によりチャンスボタンキャップ 7 0 4 が振動している状態になるとチャンスボタン 1 3 6 が振動状態になる。

40

【 0 2 9 4 】

図 3 7 は、本実施形態による実施例 6 におけるパチンコ機 1 0 0 の時間的動作を示している。図 3 7 の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図 3 7 の上段の t 0 ~ t 7 は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図 3 7 の中段は、上から順に第一の演出手段と第二の演出手段による種々の演出の実行状態を

50

示している。本例の第一の演出手段は装飾図柄表示装置 208 を含み、第二の演出手段はスピーカ 120 を含んでいる。第一および第二の演出手段での演出選択のために第一の操作手段が用いられる。本例の第一の操作手段は例えば操作手段 700 のチャンスボタン 136 を含んでいる。図 37 の下段は、第三の演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第三の演出手段は演出表示装置 915 を含んでいる。第三の演出手段での演出選択のために第二の操作手段が用いられる。本例の第二の操作手段は例えば操作手段 700 の設定操作部 139 を含んでいる。設定操作部 139 の各ボタン 139a ~ 139e のいずれかの押下で第二の操作手段による演出選択が行われる。

【0295】

まず、時点 t_0 は特図変動遊技の開始時点である。時点 t_0 で第一の演出手段は演出 A を実行中であるか時点 t_0 から演出 A を開始しており、時点 t_0 で第二の演出手段は演出 を実行中であるか時点 t_0 から演出 を開始しているものとする。また、時点 t_0 で第一の操作手段は、遊技者のチャンスボタン 136 の押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。第一の操作手段は、少なくとも時点 t_7 以降まで選択可能期間が継続する。時点 t_0 で第三の演出手段は演出 X を実行中であるか時点 t_0 から演出 X を開始しているものとする。また、時点 t_0 で第二の操作手段は、遊技者の設定操作部 139 の各ボタン 139a ~ 139e のいずれかの押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。第二の操作手段は、少なくとも時点 t_7 以降まで選択可能期間が継続する。

【0296】

時刻 t_0 からある時間が経過した時点 t_1 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段では演出 A が終了して演出 B が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。時点 t_1 では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下しているが、第二の操作手段の設定操作部 139 の各ボタン 139a ~ 139e のいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われない。第三の演出手段では演出 X が続行される。

【0297】

時点 t_1 からある時間が経過した時点 t_2 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段では演出 B が終了して演出 C が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。

【0298】

時点 t_2 からある時間が経過した時点 t_3 で遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139a ~ 139e のいずれかを押下すると、第 1 副制御部 400 の RAM 408 内に設けられた選択演出カウンタの値が 1 増加するが、第三の演出手段では演出 X が続行する。時点 t_3 では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139a ~ 139e のいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下していないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、第一の演出手段では演出 C が続行され、第二の演出手段では演出 が続行される。

【0299】

時点 t_3 からある時間が経過した時点 t_4 で遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139a ~ 139e のいずれかを押下すると、第 1 副制御部 400 の RAM 408 内に設けられた選択演出カウンタの値が 1 増加するが、第三の演出手段では演出 X が続行する。時点 t_4 では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139a ~ 139e のいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下していないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、第一の演出手段では演出 C が続行され、第二の演出手段では演出 が続行される。

【0300】

時点 t_5 は、時点 t_0 で開始された T 秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始された時点である。時点 t_0 で開始された特図変動遊技の遊技中に第二の操作手段の設定操作部 139 で押下された回数は選択演出カウンタに記憶されている。第 1 副制

10

20

30

40

50

御部 400 は、この押下回数に基づいて第三の演出手段で実行する演出を決定する。本例では、押下回数が 2 回であるので演出 X、Y、Z、・・・の順に並ぶ演出リストを用いて演出 X から 2 番目の演出 Z を選択する。従って、時点 t 5 からは第三の演出手段から演出 Z が実行される。時点 t 5 では、第一の操作手段のチャンスボタン 136 は押下されていないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、第一の演出手段では演出 C が続行され、第二の演出手段では演出 が続行される。

【0301】

時刻 t 5 からある時間が経過した時点 t 6 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段では演出 C が終了して演出 D が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。時点 t 6 では、第一の操作手段のチャンスボタン 136 が押下されているが、第二の操作手段の設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれも押下されていないので第二の操作手段による演出選択は行われない。第三の演出手段では演出 Z が続行される。

10

【0302】

時点 t 7 は、時点 t 5 で開始された T 秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始された時点である。時点 t 5 から時点 t 7 までに第二の操作手段の設定操作部 139 での押下がなく選択演出カウンタの値はゼロであるため、時点 t 7 からの第三の演出手段では演出 Z が続行する。

【0303】

このように本実施例では、第二の操作手段に対応する第三の演出手段で、周期的 (T 秒毎) に選択結果が反映される。T 秒間の間に選択操作があった場合は、次の演出開始可能タイミングで反映される。

20

【0304】

図 38 ~ 図 40 は、実施例 6 におけるパチンコ機 100 の第一 ~ 第三の演出手段で実行される選択演出を示している。図 38、図 39 の (a) ~ (c) および図 40 の (a)、(b) は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置 208 の表示領域を下段に示し、第三の演出手段に含まれる演出表示装置 915 の表示領域を上段に示している。図 38、図 39 の (A) ~ (C) および図 40 の (A)、(B) は、第二の演出手段に含まれるスピーカ 120 を模式的に示している。各図の (a) と (A)、(b) と (B)、(c) と (C) はそれぞれ同時期の演出を示している。

30

【0305】

図 38 (a) は図 37 に示す時点 t 0 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。時点 t 0 は特図変動遊技が終了して第一の演出手段の装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c に装飾 2 - 装飾 5 - 装飾 0 が停止表示されており、この直後から次の特図変動遊技が開始する状態である。装飾図柄表示装置 208 の表示領域の右下には例えば横長長方形の枠状に選択演出表示領域 800 が設けられている。選択演出表示領域 800 では「M1:そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が行われている。本例での選択演出はスピーカ 120 から流れる曲の曲名を文字で表示している。第三の演出手段の演出表示装置 915 には、実行中の背景モードが「吉宗モード」であることを報知 (表示) する演出 X が実行されている。図 38 (A) に示すように、時点 t 0 において、スピーカ 120 からは曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲 810 が流れる演出 が実行されている。

40

【0306】

図 38 (b) は図 37 に示す時点 t 1 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。時刻 t 0 からある時間が経過した時点 t 1 では装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c のそれぞれに装飾 0 ~ 装飾 9 が上から下に順次移動する画像 (図中、下向きの矢印で示す) で装飾図柄の変動表示が行われている。時点 t 1 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段の選択演出表示領域 800 では、時点

50

t 1で「M 1：そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出Aが終了して「M 2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出Bが開始される。演出Bにおける「M 2：キセキの宇宙」という文字列はスピーカ120から流れる曲の曲名を示している。また、時点t 1で、第二の演出手段のスピーカ120では「そこにあるかも知れない・・・」の曲810が流れる演出が終了して、図38(B)に示すように、曲名が「キセキの宇宙」の曲810が流れる演出が開始される。時点t 1では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン136を押下しているが、第二の操作手段の設定操作部139の各ボタン139a~139eのいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われない。第三の演出手段の演出表示装置915では演出X(吉宗モード)が続行される。

10

【0307】

図38(c)は図37に示す時点t 2での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時刻t 1からある時間が経過した時点t 2では左右装飾図柄表示領域208a、208b、208cで装飾図柄の変動表示が行われている。時点t 2で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン136を押下すると、第一の演出手段の選択演出表示領域800では、時点t 2で「M 2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出Bが終了して「M 3：君のカケラ」という文字列を表示する演出Cが開始される。演出Cにおける「M 3：君のカケラ」という文字列はスピーカ120から流れる曲の曲名を示している。また、時点t 2で、第二の演出手段のスピーカ120では「M 2：キセキの宇宙」の曲810が流れる演出が終了して、図38(C)に示すように、曲名が「君のカケラ」の曲810が流れる演出が開始される。時点t 2では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン136を押下しているが、第二の操作手段の設定操作部139の各ボタン139a~139eのいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われない。第三の演出手段の演出表示装置915では演出X(吉宗モード)が続行される。

20

【0308】

図39(a)は図37に示す時点t 3での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時刻t 2からある時間が経過した時点t 3では左右装飾図柄表示領域208a、208b、208cで装飾図柄の変動表示が行われている。時点t 3で遊技者が第二の操作手段の設定操作部139のボタン139a~139eのいずれかを押下すると、第1副制御部400のRAM408内に設けられた選択演出カウンタの値が1増加するが、第三の演出手段では演出X(吉宗モード)が続行する。時点t 3では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部139のボタン139a~139eのいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン136を押下していないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、選択演出表示領域800では、時点t 3で「M 3：君のカケラ」という文字列を表示する演出Cが続行する。また、図39(A)に示すように、スピーカ120では曲名が「君のカケラ」の曲810の演奏が続行する。

30

【0309】

図39(b)は図37に示す時点t 4での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時刻t 3からある時間が経過した時点t 4では左右装飾図柄表示領域208a、208b、208cで装飾図柄の変動表示が行われている。時点t 4で遊技者が第二の操作手段の設定操作部139のボタン139a~139eのいずれかを押下すると、第1副制御部400のRAM408内に設けられた選択演出カウンタの値が1増加するが、第三の演出手段では演出X(吉宗モード)が続行する。時点t 4では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部139のボタン139a~139eのいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン136を押下していないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、選択演出表示領域800では、時点t 4で「M 3：君のカケラ」という文字列を表示する演出Cが続行する。また、図39(B)に示すように、スピーカ120では曲名が「君のカケラ」の曲810が流れる演出

40

50

が続行する。

【0310】

図39(c)は図37に示す時点t5での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時点t5は、時点t0で開始されたT秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始する時点である。時点t5は特図変動遊技が終了して第一の演出手段の装飾図柄表示装置208の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cに装飾1-装飾6-装飾7が停止表示されており、この直後から次の特図変動遊技が開始する状態である。時点t0で開始された特図変動遊技の遊技中に第二の操作手段の設定操作部139で押下された回数は選択演出カウンタに記憶されている。第1副制御部400は、この押下回数に基づいて第三の演出手段で実行する演出を決定する。本例では、押下回数が2回であるので演出X、Y、Z、・・・の順に並ぶ演出リストを用いて演出Xから2番目の演出Z(姫モード)を選択する。従って、時点t5からは演出表示装置915から実行中の背景モードが「姫モード」であることを報知(表示)する演出Zが実行される。本例では、変動開始と同時に演出Z(「姫モード」)が表示される。なお、変動開始する前に演出Zが開始されてもよい。また、変動開始と同時に演出Zが開始されてもよい。なお、変動開始前は演出Zが開始されるものでなくてもよい。時点t5では、第一の操作手段のチャンスボタン136は押下されていないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、装飾図柄表示装置208では演出Cが続行され、また、図39(C)に示すように、スピーカ120では曲名が「君のカケラ」の曲810が流れる演出が続行する。

10

20

【0311】

図40(a)は図37に示す時点t6での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時刻t5からある時間が経過した時点t6では装飾図柄表示装置208の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cのそれぞれに装飾0~装飾9が上から下に順次移動する画像(図中、下向きの矢印で示す)で装飾図柄の変動表示が行われている。時点t6で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン136を押下すると、第一の演出手段の選択演出表示領域800では、時点t6で「M3:君のカケラ」という文字列を表示する演出Cが終了して「M4:メガ!ギガ!サマー!」という文字列を表示する演出Dが開始される。演出Dにおける「M4:メガ!ギガ!サマー!」という文字列はスピーカ120から流れる曲の曲名を示している。また、時点t6で、第二の演出手段のスピーカ120では「君のカケラ」の曲810が流れる演出が終了して、図40(A)に示すように、曲名が「メガ!ギガ!サマー!」の曲810が流れる演出が開始される。時点t6では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン136を押下しているが、第二の操作手段の設定操作部139の各ボタン139a~139eのいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われない。第三の演出手段の演出表示装置915では演出Z(姫モード)が続行される。

30

【0312】

図40(b)は図37に示す時点t7での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時点t7は、時点t5で開始されたT秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始された時点である。左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cで装飾図柄の変動表示が行われている。第一の演出手段の選択演出表示領域800では、時点t7で「M4:メガ!ギガ!サマー!」という文字列を表示する演出Cが続行している。時点t5から時点t7までに第二の操作手段の設定操作部139での押下がなく選択演出カウンタの値はゼロであるため、時点t7からの演出表示装置915では演出Z(姫モード)が続行する。また、図40(B)に示すように、スピーカ120では曲名が「メガ!ギガ!サマー!」の曲810が流れる演出が続行する。

40

【0313】

図41は、本実施形態による実施例7におけるパチンコ機100の時間的動作を示している。図41の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図41

50

の上段の $t_0 \sim t_{10}$ は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図 4 1 の中段は、上から順に第一の演出手段と第二の演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第一の演出手段は装飾図柄表示装置 2 0 8 を含み、第二の演出手段はスピーカ 1 2 0 を含んでいる。第一および第二の演出手段での演出選択のために第一の操作手段が用いられる。本例の第一の操作手段は例えば操作手段 7 0 0 のチャンスボタン 1 3 6 を含んでいる。図 4 1 の下段は、第三の演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第三の演出手段は演出表示装置 9 1 5 を含んでいる。第三の演出手段での演出選択のために第二の操作手段が用いられる。本例の第二の操作手段は例えば操作手段 7 0 0 の設定操作部 1 3 9 を含んでいる。設定操作部 1 3 9 の各ボタン 1 3 9 a ~ 1 3 9 e のいずれかの押下で第二の操作手段による演出選択が行われる。

10

【 0 3 1 4 】

まず、時点 t_0 は特図変動遊技の開始時点である。時点 t_0 で第一の演出手段は演出 A を実行中であるか時点 t_0 から演出 A を開始しており、時点 t_0 で第二の演出手段は演出 を実行中であるか時点 t_0 から演出 を開始しているものとする。また、時点 t_0 で第一の操作手段は、遊技者のチャンスボタン 1 3 6 の押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。第一の操作手段は、少なくとも時点 t_{10} 以降まで選択可能期間が継続する。

【 0 3 1 5 】

時刻 t_0 からある時間が経過した時点 t_1 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、第一の演出手段では演出 A が終了して演出 B が開始される。一方、第二の演出手段では遊技者が操作手段を操作した時点から T_a 秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるようになっており、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われぬ。従って、時点 t_1 では演出 が続行される。時点 t_0 で第三の演出手段は演出 X を実行中であるか時点 t_0 から演出 X を開始しているものとする。また、時点 t_0 で第二の操作手段は、遊技者の設定操作部 1 3 9 の各ボタンのいずれかの押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。第二の操作手段は、少なくとも時点 t_{10} 以降まで選択可能期間が継続する。時点 t_1 では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下しているが、第二の操作手段の設定操作部 1 3 9 の各ボタン 1 3 9 a ~ 1 3 9 e のいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われぬ。第三の演出手段では演出 X が続行される。

20

30

【 0 3 1 6 】

また、第二の演出手段における T_a 秒間の待機時間中の時点 t_2 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、第一の演出手段では演出 B が終了して演出 C が開始される。一方、時点 t_1 から時点 t_2 までの時間 T_1 は待機時間 T_a より短いため、時点 t_2 で第二の演出手段では演出の変更は行われずに演出 が続行される。時刻 t_1 からある時間が経過した時点 t_2 では、第二の操作手段の設定操作部 1 3 9 の各ボタン 1 3 9 a ~ 1 3 9 e のいずれも押下されていないので第二の操作手段による演出選択は行われぬ。第三の演出手段では演出 X が続行される。

【 0 3 1 7 】

さらに、時点 t_2 でのチャンスボタン 1 3 6 の押下により、先のチャンスボタン 1 3 6 の押下により第 1 副制御部 4 0 0 で開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_2 から新たに待機時間がセットされる。

40

【 0 3 1 8 】

また、第二の演出手段における T 秒間の待機時間中の時点 t_3 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、第一の演出手段では演出 C が終了して演出 D が開始される。一方、時点 t_2 から時点 t_3 までの時間 T_2 は待機時間 T_a より短いため、時点 t_3 で第二の演出手段では演出の変更は行われずに演出 が続行される。時刻 t_2 からある時間が経過した時点 t_3 では、第二の操作手段の設定操作部 1 3 9 の各ボタン 1 3 9 a ~ 1 3 9 e のいずれも押下されていないので第二の操作手段による演出選択は行われぬ。第三の演出手段では演出 X が続行される。

50

【0319】

さらに、時点 t_3 でのチャンスボタン 136 の押下により、先のチャンスボタン 136 の押下により開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_3 から新たに待機時間がセットされる。

【0320】

時点 t_3 からある時間が経過した時点 t_4 で遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139a ~ 139e のいずれかを押下すると、第1副制御部 400 のRAM 408 内に設けられた選択演出カウンタの値が1増加するが、第三の演出手段では演出 X が続行する。時点 t_4 では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139a ~ 139e のいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下して

10

【0321】

時点 t_3 から待機時間 T_a 秒が経過した時点 t_5 において、時点 t_3 から時点 t_5 までの期間内にチャンスボタン 136 の押下はなく、時点 t_3 から次のチャンスボタン 136 の押下までは時間 $T_3 (> T_a)$ が経過した時点 t_8 となるので、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。一方、第一の演出手段では演出 D が続行される。

【0322】

時点 t_5 からある時間が経過した時点 t_6 で遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139a ~ 139e のいずれかを押下すると、第1副制御部 400 のRAM 408 内に設けられた選択演出カウンタの値が1増加するが、第三の演出手段では演出 X が続行する。時点 t_6 では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139a ~ 139e のいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下して

20

【0323】

時点 t_7 は、時点 t_0 で開始された T_b 秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始された時点である。時点 t_0 で開始された特図変動遊技の遊技中に第二の操作手段の設定操作部 139 で押下された回数は選択演出カウンタに記憶されている。第1副制御部 400 は、この押下回数に基づいて第三の演出手段で実行する演出を決定する。本例では、押下回数が2回であるので演出 X、Y、Z、・・・の順に並ぶ演出リストを用いて演出 X から2番目の演出 Z を選択する。従って、時点 t_7 からは第三の演出手段から演出 Z が実行される。時点 t_7 では、第一の操作手段のチャンスボタン 136 は押下されていないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、第一の演出手段では演出 D が続行され、第二の演出手段では演出 が続行される。

30

【0324】

また、第二の演出手段における T 秒間の待機時間より後の時点 t_8 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段では演出 D が終了して演出 E が開始される。一方、第二の演出手段では遊技者が操作手段を操作した時点から T_a 秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるので、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われない。従って、時点 t_8 では演出 が続行される。時刻 t_7 からある時間が経過した時点 t_8 では、第二の操作手段の設定操作部 139 の各ボタン 139a ~ 139e のいずれも押下されていないので第二の操作手段による演出選択は行われない。第三の演出手段では演出 Z が続行される。

40

【0325】

時点 t_9 は、時点 t_7 で開始された T_b 秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始された時点である。時点 t_7 で開始された特図変動遊技の遊技中に第二の操作手段の設定操作部 139 で押下された回数は選択演出カウンタに記憶されている。第1副制御部 400 は、この押下回数に基づいて第三の演出手段で実行する演出を決定する。本例では、押下回数が0回であるので演出 X、Y、Z、・・・の順に並ぶ演出リストを用い

50

て演出 Z から 0 番目の演出（つまり、演出 Z）を選択する。従って、時点 t 9 からは第三の演出手段から演出 Z が実行される。時点 t 9 では、第一の操作手段のチャンスボタン 136 は押下されていないので第一の操作手段による演出選択は行われぬ。よって、第一の演出手段では演出 E が続行され、第二の演出手段では演出 が続行される。

【0326】

時点 t 8 から待機時間 T a 秒が経過した時点 t 10 において、時点 t 8 から時点 t 10 までの期間内にチャンスボタン 136 の押下はなく、時点 t 8 から次のチャンスボタン 136 の押下までは時間 T 4 (> T a) が経過した時点となるので、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。一方、第一の演出手段では演出 E が続行される。

【0327】

図 4 2 ~ 図 4 5 は、実施例 7 におけるパチンコ機 100 の第一 ~ 第三の演出手段で実行される選択演出を示している。図 4 2 ~ 図 4 4 の (a) ~ (c) および図 4 5 の (a)、(b) は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置 208 の表示領域を下段に示し、第三の演出手段に含まれる演出表示装置 915 の表示領域を上段に示している。図 4 2 ~ 図 4 4 の (A) ~ (C) および図 4 5 の (A)、(B) は、第二の演出手段に含まれるスピーカ 120 を模式的に示している。各図の (a) と (A)、(b) と (B)、(c) と (C) はそれぞれ同時期の演出を示している。

【0328】

図 4 2 (a) は図 4 1 に示す時点 t 0 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。時点 t 0 は特図変動遊技が終了して第一の演出手段の装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c に装飾 2 - 装飾 5 - 装飾 0 が停止表示されており、この直後から次の特図変動遊技が開始する状態である。装飾図柄表示装置 208 の表示領域の右下には例えば横長長方形の枠状に選択演出表示領域 800 が設けられている。選択演出表示領域 800 では「M1：そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が行われている。本例での選択演出はスピーカ 120 から流れる曲の曲名を文字で表示している。第三の演出手段の演出表示装置 915 には、実行中の背景モードが「吉宗モード」であることを報知（表示）する演出 X が実行されている。図 4 2 (A) に示すように、時点 t 0 において、スピーカ 120 からは曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲 810 が流れる演出 が実行されている。

【0329】

図 4 2 (b) は図 4 1 に示す時点 t 1 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。図 4 1 を用いて説明したように時点 t 1 は遊技者がチャンスボタン 136 を押下した時点である。時点 t 1 において、特図変動遊技が続行している。第一の演出手段の選択演出表示領域 800 では、時点 t 1 で「M1：そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が終了して「M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が開始される。演出 B における「M2：キセキの宇宙」という文字列はスピーカ 120 から流れる曲の曲名を示している。一方、スピーカ 120 では遊技者が第一の操作手段を操作した時点から T a 秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるので、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われぬ。従って、図 4 2 (B) に示すように、時点 t 1 では曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲 810 が流れる演出 が続行される。また、時点 t 1 では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下したが、第二の操作手段の設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われぬ。第三の演出手段の演出表示装置 915 では演出 X（吉宗モード）が続行される。

【0330】

図 4 2 (c) は図 4 1 に示す時点 t 2 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。第二の演出手段のスピーカ 120 における T a 秒間の待機時間中の時点 t 2 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると

10

20

30

40

50

、第一の演出手段の選択演出表示領域 800 では、時点 t_2 で「M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が終了して「M3：君のカケラ」という文字列を表示する演出 C が開始される。演出 C における「M3：君のカケラ」という文字列はスピーカ 120 から流れる曲の曲名を示している。一方、時点 t_1 から時点 t_2 までの時間 T_1 （例えば、 $T_1 = 0.5$ 秒とする）は待機時間 T_a （例えば、 $T_a = 1$ 秒とする）より短いため、図 42（C）に示すように、時点 t_2 でスピーカ 120 では演出の変更は行われずに曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲 810 が流れる演出 が続行される。また、時点 t_2 では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下したが、第二の操作手段の設定操作部 139 の各ボタン 139a ~ 139e のいずれも押下されていないので第二の操作手段による演出選択は行われぬ。第三の演出手段の演出表示装置 915 では演出 X（吉宗モード）が続行される。

10

【0331】

さらに、時点 t_2 でのチャンスボタン 136 の押下により、先のチャンスボタン 136 の押下により開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_2 から新たに待機時間 T_a （= 1 秒）がセットされる。

【0332】

図 43（a）は図 41 に示す時点 t_3 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。第二の演出手段のスピーカ 120 における T_a 秒間の待機時間中の時点 t_3 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段の選択演出表示領域 800 では、時点 t_3 で「M3：君のカケラ」という文字列を表示する演出 C が終了して「M4：メガ！ギガ！サマー！」という文字列を表示する演出 D が開始される。演出 D における「M4：メガ！ギガ！サマー！」という文字列はスピーカ 120 から流れる曲の曲名を示している。一方、時点 t_2 から時点 t_3 までの時間 T_2 （例えば、 $T_2 = 0.8$ 秒とする）は待機時間 T_a （例えば、 $T_a = 1$ 秒とする）より短いため、図 43（A）に示すように、時点 t_3 でスピーカ 120 では演出の変更は行われずに演出 が続行される。また、時点 t_3 では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下したが、第二の操作手段の設定操作部 139 の各ボタン 139a ~ 139e のいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われぬ。第三の演出手段の演出表示装置 915 では演出 X（吉宗モード）が続行される。

20

【0333】

さらに、時点 t_3 でのチャンスボタン 136 の押下により、先のチャンスボタン 136 の押下により開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_3 から新たに待機時間 T_a （= 1 秒）がセットされる。

30

【0334】

図 43（b）は図 41 に示す時点 t_4 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。時刻 t_3 からある時間が経過した時点 t_4 では左右装飾図柄表示領域 208a、208b、208c で装飾図柄の変動表示が続行している。時点 t_4 で遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139a ~ 139e のいずれかを押下すると、第 1 副制御部 400 の RAM 408 内に設けられた選択演出カウンタの値が 1 増加するが、第三の演出手段では演出 X（吉宗モード）が続行する。時点 t_4 では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139a ~ 139e のいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下していないので第一の操作手段による演出選択は行われぬ。よって、選択演出表示領域 800 では、時点 t_4 で「M4：メガ！ギガ！サマー！」という文字列を表示する演出 D が続行する。また、図 43（B）に示すように、スピーカ 120 からは曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲 810 が流れる演出 が続行されている。

40

【0335】

図 43（c）は図 41 に示す時点 t_5 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。時刻 t_4 からある時間が経過した時点 t_5 では左右装飾図柄表示領域 208a、208b、208c で装飾図柄の変動表示が続行している

50

。時点 t_3 から待機時間 T_a 秒が経過した時点 t_5 において、時点 t_3 から時点 t_5 までの期間内に第一の操作手段のチャンスボタン 136 の押下はないので、第二の演出手段では演出 D が終了して演出 E が開始される。図 43 (C) に示すように、スピーカ 120 からは曲名が「メガ!ギガ!サマー!」の曲 810 が流れる演出 E が開始される。一方、第一の演出手段では演出 D が続行される。また、第三の演出手段では演出 X (吉宗モード) が続行する。

【0336】

図 44 (a) は図 41 に示す時点 t_6 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。時点 t_6 では左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c で装飾図柄の変動表示が続行している。時点 t_6 で遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139 a ~ 139 e のいずれかを押下すると、第 1 副制御部 400 の RAM 408 内に設けられた選択演出カウンタの値が 1 増加するが、第三の演出手段では演出 X (吉宗モード) が続行する。時点 t_6 では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部 139 のボタン 139 a ~ 139 e のいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下していないので第一の操作手段による演出選択は行われぬ。よって、選択演出表示領域 800 では、時点 t_6 で「M4:メガ!ギガ!サマー!」という文字列を表示する演出 D が続行する。また、図 44 (A) に示すように、スピーカ 120 からは曲名が「メガ!ギガ!サマー!」の曲 810 が流れる演出 E が続行されている。

【0337】

図 44 (b) は図 41 に示す時点 t_7 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。時点 t_7 は、時点 t_0 で開始された T_b 秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始する時点である。時点 t_7 は特図変動遊技が終了して第一の演出手段の装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c に装飾 1 - 装飾 6 - 装飾 7 が停止表示されており、この直後から次の特図変動遊技が開始する状態である。時点 t_0 で開始された特図変動遊技の遊技中に第二の操作手段の設定操作部 139 で押下された回数は選択演出カウンタに記憶されている。第 1 副制御部 400 は、この押下回数に基づいて第三の演出手段で実行する演出を決定する。本例では、押下回数が 2 回であるので演出 X 、 Y 、 Z 、・・・の順に並ぶ演出リストを用いて演出 X から 2 番目の演出 Z (姫モード) を選択する。従って、時点 t_7 からは演出表示装置 915 から実行中の背景モードが「姫モード」であることを報知 (表示) する演出 Z が実行される。本例では、変動開始と同時に演出 Z (「姫モード」) が表示される。なお、変動開始する前に演出 Z が開始されてもよい。また、変動開始と同時に演出 Z が開始されてもよい。なお、変動開始前は演出 Z が開始されるものでなくてもよい。時点 t_7 では、第一の操作手段のチャンスボタン 136 は押下されていないので第一の操作手段による演出選択は行われぬ。よって、装飾図柄表示装置 208 では演出 D が続行され、また、図 44 (B) に示すように、スピーカ 120 では曲名が「メガ!ギガ!サマー!」の曲 810 が流れる演出 E が続行する。

【0338】

図 44 (c) は図 41 に示す時点 t_8 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。時点 t_8 では時点 t_0 で開始した特図変動遊技が継続している。時点 t_8 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段の選択演出表示領域 800 では、時点 t_8 で「M4:メガ!ギガ!サマー!」という文字列を表示する演出 D が終了して「M5:温泉ホルモン」という文字列を表示する演出 E が開始される。演出 E における「M5:温泉ホルモン」という文字列はスピーカ 120 から流れる曲の曲名を示している。一方、スピーカ 120 では遊技者が第一の操作手段を操作した時点から T_a 秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるので、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われぬ。従って、図 44 (C) に示すように、時点 t_8 では曲名が「メガ!ギガ!サマー!」の曲 810 が流れる演出 E が続行される。時点 t_8 では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押

10

20

30

40

50

下しているが、第二の操作手段の設定操作部139の各ボタン139a~139eのいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われない。第三の演出手段の演出表示装置915では演出Z(姫モード)が続行される。

【0339】

図45(a)は図41に示す時点t9での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時点t9は、時点t7で開始されたTb秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始する時点である。時点t9は特図変動遊技が終了して第一の演出手段の装飾図柄表示装置208の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cに装飾3・装飾9・装飾8が停止表示されており、この直後から次の特図変動遊技が開始する状態である。時点t9では、第一の操作手段のチャンスボタン136は押下されていないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、装飾図柄表示装置208では演出Eが続行される。時点t7から時点t9までに第二の操作手段の設定操作部139での押下がなく選択演出カウンタの値はゼロであるため、時点t9からの演出表示装置915では演出Z(姫モード)が続行する。また、図45(A)に示すように、スピーカ120では曲名が「メガ!ギガ!サマー!」の曲810が流れる演出が続行する。

10

【0340】

図45(b)は図41に示す時点t10での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時刻t9からある時間が経過した時点t10では左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cで装飾図柄の変動表示が継続している。時点t8から待機時間Ta秒が経過した時点t10において、時点t8から時点t10までの期間内に第一の操作手段のチャンスボタン136の押下はないので、第二の演出手段では演出が終了して演出が開始される。図45(B)に示すように、スピーカ120からは曲名が「温泉ホルモン」の曲810が流れる演出が開始される。一方、第一の演出手段では演出Eが続行される。また、第三の演出手段では演出Z(姫モード)が続行する。

20

【0341】

図46は、本実施形態による実施例8におけるパチンコ機100の時間的動作を示している。図46の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図46の上段のt0~t7は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図46の中段は、上から順に第一の演出手段と第二の演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第一の演出手段は装飾図柄表示装置208を含み、第二の演出手段はスピーカ120を含んでいる。第一および第二の演出手段での演出選択のために第一の操作手段が用いられる。本例の第一の操作手段は例えば操作手段700のチャンスボタン136を含んでいる。図46の下段は、第三の演出手段と第四の演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第三の演出手段は演出表示装置915を含み、第四の演出手段はランプ940を含んでいる。第三および第四の演出手段での演出選択のために第二の操作手段が用いられる。本例の第二の操作手段は例えば操作手段700の設定操作部139を含んでいる。設定操作部139の各ボタン139a~139eのいずれかの押下で第二の操作手段による演出選択が行われる。

30

40

【0342】

まず、時点t0は特図変動遊技の開始時点である。時点t0で第一の演出手段は演出Aを実行中であるか時点t0から演出Aを開始しており、時点t0で第二の演出手段は演出を実行中であるか時点t0から演出を開始しているものとする。また、時点t0で第一の操作手段は、遊技者のチャンスボタン136の押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。第一の操作手段は、少なくとも時点t7以降まで選択可能期間が継続する。時点t0で第三の演出手段は演出Xを実行中であるか時点t0から演出Xを開始しているものとする。時点t0で第四の演出手段は演出を実行中であるか時点t0から演出を開始しているものとする。また、時点t0で第二の操作手段は、遊技者の設定操作部139の各ボタン139a~139eのいずれかの押下に

50

よる演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。第二の操作手段は、少なくとも時点 t 7 以降まで選択可能期間が継続する。

【 0 3 4 3 】

時刻 t 0 からある時間が経過した時点 t 1 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、第一の演出手段では演出 A が終了して演出 B が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。時点 t 1 では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下しているが、第二の操作手段の設定操作部 1 3 9 の各ボタン 1 3 9 a ~ 1 3 9 e のいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われない。第三の演出手段では演出 X が続行され、第四の演出手段では演出 が続行される。

10

【 0 3 4 4 】

時点 t 1 からある時間が経過した時点 t 2 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、第一の演出手段では演出 B が終了して演出 C が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。

【 0 3 4 5 】

時点 t 2 からある時間が経過した時点 t 3 で遊技者が第二の操作手段の設定操作部 1 3 9 のボタン 1 3 9 a ~ 1 3 9 e のいずれかを押下すると、第 1 副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 内に設けられた選択演出カウンタの値が 1 増加するが、第三の演出手段では演出 X が続行する。一方、第四の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。時点 t 3 では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部 1 3 9 のボタン 1 3 9 a ~ 1 3 9 e のいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下していないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、第一の演出手段では演出 C が続行され、第二の演出手段では演出 が続行される。

20

【 0 3 4 6 】

時点 t 3 からある時間が経過した時点 t 4 で遊技者が第二の操作手段の設定操作部 1 3 9 のボタン 1 3 9 a ~ 1 3 9 e のいずれかを押下すると、第 1 副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 内に設けられた選択演出カウンタの値が 1 増加するが、第三の演出手段では演出 X が続行する。一方、第四の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。時点 t 4 では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部 1 3 9 のボタン 1 3 9 a ~ 1 3 9 e のいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下していないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、第一の演出手段では演出 C が続行され、第二の演出手段では演出 が続行される。

30

【 0 3 4 7 】

時点 t 5 は、時点 t 0 で開始された T 秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始された時点である。時点 t 0 で開始された特図変動遊技の遊技中に第二の操作手段の設定操作部 1 3 9 で押下された回数は選択演出カウンタに記憶されている。第 1 副制御部 4 0 0 は、この押下回数に基づいて第三の演出手段で実行する演出を決定する。本例では、押下回数が 2 回であるので演出 X、Y、Z、・・・の順に並ぶ演出リストを用いて演出 X から 2 番目の演出 Z を選択する。従って、時点 t 5 からは第三の演出手段から演出 Z が実行される。一方、第四の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。時点 t 5 では、第一の操作手段のチャンスボタン 1 3 6 は押下されていないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、第一の演出手段では演出 C が続行され、第二の演出手段では演出 が続行される。

40

【 0 3 4 8 】

時刻 t 5 からある時間が経過した時点 t 6 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 1 3 6 を押下すると、第一の演出手段では演出 C が終了して演出 D が開始される。また、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。時点 t 6 では、第一の操作手段のチャンスボタン 1 3 6 が押下されているが、第二の操作手段の設定操作部 1 3 9 の各ボタン 1 3 9 a ~ 1 3 9 e のいずれも押下されていないので第二の操作手段による演出選択は行われない。よって、第三の演出手段では演出 Z が続行され、第四の演出手段では演

50

出 が続行される。

【0349】

時点 t_7 は、時点 t_5 で開始された T 秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始された時点である。時点 t_5 から時点 t_7 までに第二の操作手段の設定操作部 139 での押下がなく選択演出カウンタの値はゼロであるため、時点 t_7 からの第三の演出手段では演出 Z が続行され、第四の演出手段では演出 が続行される。

【0350】

このように本実施例では、第二の操作手段に対応する第三の演出手段で、周期的 (T 秒毎) に選択結果が反映される。 T 秒間の間に選択操作があった場合は、次の演出開始可能タイミングで反映される。第二の操作手段に対応する第四の演出手段では、操作結果が即座に反映されるようになっている。

【0351】

図 47 ~ 図 49 は、実施例 8 におけるパチンコ機 100 の第一 ~ 第四の演出手段で実行される選択演出を示している。図 47、図 48 の (a) ~ (c) および図 49 の (a)、(b) は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置 208 の表示領域を下段に示し、第三の演出手段に含まれる演出表示装置 915 の表示領域を上段に示している。図 47、図 48 の (A) ~ (C) および図 49 の (A)、(B) は、第二の演出手段に含まれるスピーカ 120 と第四の演出手段に含まれるランプ 940 を模式的に示している。各図の (a) と (A)、(b) と (B)、(c) と (C) はそれぞれ同時期の演出を示している。

【0352】

図 47 (a) は図 46 に示す時点 t_0 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。時点 t_0 は特図変動遊技が終了して第一の演出手段の装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c に装飾 2 - 装飾 5 - 装飾 0 が停止表示されており、この直後から次の特図変動遊技が開始する状態である。装飾図柄表示装置 208 の表示領域の右下には例えば横長長方形の枠状に選択演出表示領域 800 が設けられている。選択演出表示領域 800 では「M1:そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が行われている。本例での選択演出 A はスピーカ 120 から流れる曲の曲名を文字で表示している。第三の演出手段の演出表示装置 915 には、実行中の背景モードが「吉宗モード」であることを報知 (表示) する演出 X が実行されている。図 47 (A) に示すように、時点 t_0 において、第二の演出手段のスピーカ 120 からは曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲 810 が流れる演出 が実行されている。また、第四の演出手段のランプ 940 では演出 X (吉宗モード) に対応した色の LED が発光して「八代」の文字が視認される演出 が実行されている。

【0353】

図 47 (b) は図 46 に示す時点 t_1 での装飾図柄表示装置 208 および演出表示装置 915 で行われる演出を示している。時刻 t_0 からある時間が経過した時点 t_1 では装飾図柄表示装置 208 の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c のそれぞれに装飾 0 ~ 装飾 9 が上から下に順次移動する画像 (図中、下向きの矢印で示す) で装飾図柄の変動表示が行われている。時点 t_1 で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段の選択演出表示領域 800 では、時点 t_1 で「M1:そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出 A が終了して「M2:キセキの宇宙」という文字列を表示する演出 B が開始される。演出 B における「M2:キセキの宇宙」という文字列はスピーカ 120 から流れる曲の曲名を示している。また、時点 t_1 で、第二の演出手段のスピーカ 120 では「そこにあるかも知れない・・・」の曲 810 が流れる演出 が終了して、図 47 (B) に示すように、曲名が「キセキの宇宙」の曲 810 が流れる演出 が開始される。時点 t_1 では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン 136 を押下しているが、第二の操作手段の設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われない。よって、第三の演出手段の演出表示装置 915 では演出 X が続行される。

図47(B)に示すように、第四の演出手段では演出 が続行される。

【0354】

図47(c)は図46に示す時点t2での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時刻t1からある時間が経過した時点t2では左右装飾図柄表示領域208a、208b、208cで装飾図柄の変動表示が行われている。時点t2で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン136を押下すると、第一の演出手段の選択演出表示領域800では、時点t2で「M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出Bが終了して「M3：君のカケラ」という文字列を表示する演出Cが開始される。演出Cにおける「M3：君のカケラ」という文字列はスピーカ120から流れる曲の曲名を示している。また、時点t2で、第二の演出手段のスピーカ120では「M2：キセキの宇宙」の曲810が流れる演出 が終了して、図47(C)に示すように、曲名が「君のカケラ」の曲810が流れる演出 が開始される。時点t2では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン136を押下しているが、第二の操作手段の設定操作部139の各ボタン139a～139eのいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われない。第三の演出手段の演出表示装置915では演出Xが続行される。また、図47(C)に示すように、第四の演出手段では演出 が続行される。

10

【0355】

図48(a)は図46に示す時点t3での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時刻t2からある時間が経過した時点t3では左右装飾図柄表示領域208a、208b、208cで装飾図柄の変動表示が行われている。時点t3で遊技者が第二の操作手段の設定操作部139のボタン139a～139eのいずれかを押下すると、第1副制御部400のRAM408内に設けられた選択演出カウンタの値が1増加するが、第三の演出手段では演出X(吉宗モード)が続行する。なお、演出表示装置915には「次変動から爺モード」という表示とともに「爺」のキャラクタ画像が表示される。一方、図48(A)に示すように、第四の演出手段のランプ940では設定操作部139での操作が即座に反映されて、演出 が終了して演出 が開始される。時点t3では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部139のボタン139a～139eのいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン136を押下していないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、選択演出表示領域800では、時点t3で「M3：君のカケラ」という文字列を表示する演出Cが続行する。また、図48(A)に示すように、スピーカ120では曲名が「君のカケラ」の曲810の演奏が続行する。

20

30

【0356】

図48(b)は図46に示す時点t4での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時刻t3からある時間が経過した時点t4では左右装飾図柄表示領域208a、208b、208cで装飾図柄の変動表示が行われている。時点t4で遊技者が第二の操作手段の設定操作部139のボタン139a～139eのいずれかを押下すると、第1副制御部400のRAM408内に設けられた選択演出カウンタの値が1増加するが、第三の演出手段では演出X(吉宗モード)が続行する。なお、演出表示装置915には「次変動から姫モード」という表示とともに「姫」のキャラクタ画像が表示される。一方、図48(B)に示すように、第四の演出手段のランプ940では設定操作部139での操作が即座に反映されて、演出 が終了して演出 が開始される。時点t4では、遊技者が第二の操作手段の設定操作部139のボタン139a～139eのいずれかを押下しているが、第一の操作手段のチャンスボタン136を押下していないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、選択演出表示領域800では、時点t4で「M3：君のカケラ」という文字列を表示する演出Cが続行する。また、図48(B)に示すように、スピーカ120では曲名が「君のカケラ」の曲810が流れる演出 が続行する。

40

【0357】

図48(c)は図46に示す時点t5での装飾図柄表示装置208および演出表示装置

50

915で行われる演出を示している。時点t5は、時点t0で開始されたT秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始する時点である。時点t5は特図変動遊技が終了して第一の演出手段の装飾図柄表示装置208の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cに装飾1-装飾6-装飾7が停止表示されており、この直後から次の特図変動遊技が開始する状態である。時点t0で開始された特図変動遊技の遊技中に第二の操作手段の設定操作部139で押下された回数は選択演出カウンタに記憶されている。第1副制御部400は、この押下回数に基づいて第三の演出手段で実行する演出を決定する。本例では、押下回数が2回であるので演出X、Y、Z、・・・の順に並ぶ演出リストを用いて演出Xから2番目の演出Z(姫モード)を選択する。従って、時点t5からは演出表示装置915から実行中の背景モードが「姫モード」であることを報知(表示)する演出Zが実行される。また、図48(C)に示すように、第四の演出手段のランプ940では演出が終了して演出'が開始される。演出'では「姫モード」の演出Zに対応した色のLEDが発光して「八代」の文字が視認される。本例では、ランプ940が演出Zに対応した色のLEDが発光した後(予め決められた輝度で発光する状態になった後)に、演出Z(「姫モード」)の画像が表示完了する。時点t5では、第一の操作手段のチャンスボタン136は押下されていないので第一の操作手段による演出選択は行われない。よって、装飾図柄表示装置208では演出Cが続行され、また、図48(C)に示すように、スピーカ120では曲名が「君のカケラ」の曲810が流れる演出が続行する。なお、ランプ940の発光と演出Zの表示は、同時に開始されてもよく、ランプ940の発光が開始された後に演出Zの表示が開始されてもよく、演出Zの表示が開始された後にランプ940の発光が開始されてもよい。また、ランプ940が演出Zに対応した色のLEDが発光すると同時に、演出Z(「姫モード」)の画像が表示完了してもよく、演出Z(「姫モード」)の画像が表示完了した後に、ランプ940が演出Zに対応した色のLEDが発光するようにしてもよい。

【0358】

図49(a)は図46に示す時点t6での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時刻t5からある時間が経過した時点t6では装飾図柄表示装置208の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cのそれぞれに装飾0~装飾9が上から下に順次移動する画像(図中、下向きの矢印で示す)で装飾図柄の変動表示が行われている。時点t6で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン136を押下すると、第一の演出手段の選択演出表示領域800では、時点t6で「M3:君のカケラ」という文字列を表示する演出Cが終了して「M4:メガ!ギガ!サマー!」という文字列を表示する演出Dが開始される。演出Dにおける「M4:メガ!ギガ!サマー!」という文字列はスピーカ120から流れる曲の曲名を示している。また、時点t6で、第二の演出手段のスピーカ120では「君のカケラ」の曲810が流れる演出が終了して、図49(A)に示すように、曲名が「メガ!ギガ!サマー!」の曲810が流れる演出が開始される。時点t6では、遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン136を押下しているが、第二の操作手段の設定操作部139の各ボタン139a~139eのいずれも押下していないので第二の操作手段による演出選択は行われない。第三の演出手段の演出表示装置915では「姫モード」の演出Zが続行される。また、図49(A)に示すように、第四の演出手段のランプ940では演出'が続行される。

【0359】

図49(b)は図46に示す時点t7での装飾図柄表示装置208および演出表示装置915で行われる演出を示している。時点t7は、特図変動遊技が終了して第一の演出手段の装飾図柄表示装置208の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cに装飾3-装飾9-装飾8が停止表示されており、この直後から次の特図変動遊技が開始する状態である。第一の演出手段の選択演出表示領域800では、時点t7で「M4:メガ!ギガ!サマー!」という文字列を表示する演出Cが続行している。時点t5から時点t7までに第二の操作手段の設定操作部139での押下がなく選択演出カウンタの値はゼロであるため、時点t7からの演出表示装置915では演出Zが続行する

。また、図49(B)に示すように、第三の演出手段のスピーカ120では曲名が「メガ！ギガ！サマー！」の曲810が流れる演出が続き、第四の演出手段のランプ940では演出が続きされる。なお、第四の演出手段のランプ940も演出表示装置915と同様に、次の特図変動遊技が開始する場合に選択された演出が実行されるものであってよい。

【0360】

図50は、本実施形態による実施例9におけるパチンコ機100の時間的動作を示している。図50の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図50の上段のt0～t9は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図50の中段は、上から順に第一の演出手段と第二の演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第一の演出手段は装飾図柄表示装置208を含み、第二の演出手段はスピーカ120を含んでいる。第一および第二の演出手段での演出選択のために第一の操作手段が用いられる。本例の第一の操作手段は例えば操作手段700の設定操作部139を含んでいる。設定操作部139の各ボタン139a～139eのいずれかの押下で第一の操作手段による演出選択が行われる。図50の下段は、第二の操作手段に基づく第一の演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第二の操作手段は例えば操作手段700のチャンスボタン136を含んでいる。このように本例では、第一の演出手段は第一の操作手段と第二の操作手段とで選択演出が実行されて、2種類の演出が同時に進行する。

【0361】

まず、時点t0は特図変動遊技の開始時点である。時点t0で第一の演出手段は演出Aを実行中であるか時点t0から演出Aを開始しており、時点t0で第二の演出手段は演出を実行中であるか時点t0から演出を開始しているものとする。また、時点t0で第一の操作手段は、遊技者による設定操作部139の各ボタン139a～139eのいずれかの押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。第一の操作手段は、少なくとも時点t9以降まで選択可能期間が継続する。また、時点t0で第一の演出手段は演出Xを実行中であるか時点t0から演出Xを開始している。また、時点t0で第二の操作手段は、遊技者のチャンスボタン136の押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。第二の操作手段は、少なくとも時点t9以降まで選択可能期間が継続する。

【0362】

時刻t0からある時間が経過した時点t1で遊技者が第一の操作手段の設定操作部139の各ボタン139a～139eのいずれかを押下すると、第一の演出手段では演出Aが終了して演出Bが開始される。一方、第二の演出手段では遊技者が操作手段を操作した時点からTa秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるようになっており、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われない。従って、第二の演出手段では時点t1で演出が続きされる。時点t1では、第一の操作手段の設定操作部139の各ボタン139a～139eのいずれかが押下されているが、第二の操作手段のチャンスボタン136が押下されていないので第二の操作手段による演出選択は行われない。従って、第一の演出手段では演出Bが開始されるとともに演出Xが続きされる。

【0363】

また、第二の演出手段におけるTa秒間の待機時間中の時点t2で遊技者が第一の操作手段の設定操作部139の各ボタン139a～139eのいずれかを押下すると、第一の演出手段では演出Bが終了して演出Cが開始される。一方、時点t1から時点t2までの時間T1は待機時間Taより短いため、時点t2で第二の演出手段では演出の変更は行われずに演出が続きされる。時刻t1からある時間が経過した時点t2では、第二の操作手段のチャンスボタン136が押下されていないので第二の操作手段による演出選択は行われない。従って、第一の演出手段では演出Cが開始されるとともに演出Xが続きされる。

【0364】

10

20

30

40

50

さらに、時点 t_2 での設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれかの押下により、先のボタン 139 a ~ 139 e のいずれかの押下により第 1 副制御部 400 で開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_2 から新たに待機時間がセットされる。

【0365】

また、第二の演出手段における T 秒間の待機時間中の時点 t_3 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段では演出 C が終了して演出 D が開始される。一方、時点 t_2 から時点 t_3 までの時間 T_2 は待機時間 T_a より短いため、時点 t_3 で第二の演出手段では演出の変更は行われずに演出 が続行される。時刻 t_2 からある時間が経過した時点 t_3 では、第二の操作手段のチャンスボタン 136 が押下されていないので第二の操作手段による演出選択は行われぬ。従って、第一の演出手段では演出 D が開始されるとともに演出 X が続行される。

10

【0366】

さらに、時点 t_3 での設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれかの押下により、先のボタン 139 a ~ 139 e どれかの押下により開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_3 から新たに待機時間がセットされる。

【0367】

時点 t_3 からある時間が経過した時点 t_4 で遊技者が第二の操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段では演出 X が終了して演出 X' が開始する。時点 t_4 では、遊技者が第二の操作手段のチャンスボタン 136 を押下しているが、第一の操作手段の設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれも押下していないので第一の操作手段による演出選択は行われぬ。よって、第一の演出手段では演出 X' の開始とともに演出 D が続行され、第二の演出手段では演出 が続行される。

20

【0368】

時点 t_3 から待機時間 T_a 秒が経過した時点 t_5 において、時点 t_3 から時点 t_5 までの期間内に設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれの押下もなく、時点 t_3 から次に設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれかが押下されるのは時間 $T_3 (> T_a)$ が経過した時点 t_7 となるので、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。一方、第一の演出手段では演出 D と演出 X' が続行される。

【0369】

30

時点 t_6 は、時点 t_0 で開始された T_b 秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始された時点である。また、第二の操作手段に関する第一の演出手段での演出は、所定の確率で特図変動遊技の開始に伴い演出の変更が行われるようになっている。第一の演出手段では、時点 t_6 で演出 X' が終了して演出 Y が開始する。よって、第一の演出手段では演出 Y の開始とともに演出 D が続行され、第二の演出手段では演出 が続行される。

【0370】

また、第二の演出手段における T 秒間の待機時間の後の時点 t_7 で遊技者が第一の操作手段の設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれかを押下すると、第一の演出手段では演出 D が終了して演出 E が開始される。一方、第二の演出手段では遊技者が操作手段を操作した時点から T_a 秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるので、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われぬ。従って、時点 t_7 では演出 が続行される。時点 t_7 では、第二の操作手段のチャンスボタン 136 が押下されていないので第二の操作手段による演出選択は行われぬ。第一の演出手段では演出 E の開始とともに演出 Y が続行される。

40

【0371】

時点 t_8 は、時点 t_6 で開始された T_b 秒間の特図変動遊技が終了して、次の特図変動遊技が開始された時点である。第二の操作手段に関する第一の演出手段での演出は、所定の確率で特図変動遊技の開始に伴い演出の変更が行われるが、この例では第一の演出手段では、時点 t_8 で演出 Y は変更されずに続行している。よって、第一の演出手段では演

50

出 Y とともに演出 E が続行され、第二の演出手段では演出 が続行される。

【 0 3 7 2 】

時点 t_7 から待機時間 T_a 秒が経過した時点 t_9 において、時点 t_7 から時点 t_9 までの期間内に設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれの押下もなく、時点 t_7 から次の設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれかの押下までは時間 $T_4 (> T_a)$ が経過した時点となるので、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。一方、第一の演出手段では演出 E と演出 Y が続行される。このように本実施例では、実施例 7 における第三の演出手段を第一の演出手段に変更した場合を示しており、第一の演出手段に複数の選択演出が表示される例を示している。なお、演出が切り替わるタイミングは、変動開始時であってもよい。また、演出が切り替わるタイミングは、
 10 図柄停止（装飾図柄が停止し、ゆれ変動となっているときや特図表示装置の図柄が停止したときなど）や、大当たり開始時（表示領域に大当たりと表示されたときや、ラウンドランプが点灯したときなど）、大当たり終了時（表示領域で大当たり終了演出が表示されているときや、ラウンドランプが消灯したときなど）、演出 X が開始してから所定時間（たとえば 10 秒）経過したときであってもよい。

【 0 3 7 3 】

図 5 1 は、実施例 9 におけるパチンコ機 100 の第一および第二の演出手段で実行される選択演出を示している。図 5 1 の (a)、(b) は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置 208 の表示領域を示している。図 5 1 の (A)、(B) は、第二の演出手段に含まれるスピーカ 120 を模式的に示している。図 5 1 の (a) と (A)、(b) と (B) はそれぞれ同時期の演出を示している。
 20

【 0 3 7 4 】

図 5 1 (a) は図 5 0 に示す時点 t_3 と時点 t_4 との間における装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。図 5 1 (A) は図 5 0 に示す時点 t_3 と時点 t_4 との間におけるスピーカ 120 で行われる演出を示している。装飾図柄表示装置 208 の中央では特図変動遊技による装飾図柄変動遊技が実行されている。左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c には装飾図柄が変動表示（図中、矢印で示す）されている。装飾図柄表示装置 208 の表示領域内の右下側には選択演出表示領域 800 が設けられている。選択演出表示領域 800 ではスピーカ 120 から出力可能な曲の曲コードと曲名を表示する演出が行われる。時点 t_3 と時点 t_4 との間の時点では、選択演出表示領域 800
 30 では「M4：メガ！ギガ！サマー！」という文字列が表示される演出 D が実行されている。選択演出表示領域 800 の下方には「方向キーで BGM を変更」という文字列 955 が表示されて演出 D を他の演出に変更できることを報知している。方向キーは第一の操作手段の設定操作部 139 の各ボタン 139 a ~ 139 e のいずれかのことである。装飾図柄表示装置 208 の表示領域内の左下側には演出表示領域 950 が設けられている。演出表示領域 950 には「吉宗モード」の文字と当該文字の下に「殿様」のキャラクタ画像が表示された演出 X が実行されている。演出表示領域 950 の下方には「チャンスボタンでモード変更」という文字列が表示されて演出 X を他の演出に変更できることを報知している。図 5 1 (A) は、スピーカ 120 では曲名が「そこにあるかも知れない・・・」という曲 810 が流れる演出 が実行されていることを示している。
 40

【 0 3 7 5 】

図 5 1 (b) は図 5 0 に示す時点 t_4 と時点 t_5 との間における装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。図 5 1 (B) は図 5 0 に示す時点 t_4 と時点 t_5 との間におけるスピーカ 120 で行われる演出を示している。装飾図柄表示装置 208 の中央では特図変動遊技による装飾図柄変動遊技が実行されている。左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c には装飾図柄が変動表示（図中、矢印で示す）されている。時点 t_4 と時点 t_5 との間の時点では、選択演出表示領域 800 では「M4：メガ！ギガ！サマー！」という文字列が表示される演出 D が実行されている。選択演出表示領域 800
 50 の下方には「方向キーで BGM を変更」という文字列 955 が表示されて演出 D を他の演出に変更できることを報知している。演出表示領域 950 には「吉宗モード 次変動から

爺モード」の文字と当該文字の下に「爺」のキャラクタ画像が表示された演出X´が実行されている。本例では、「吉宗モード 次変動から爺モード」の文字と「爺」のキャラクタ画像は、同時に表示される。なお、「吉宗モード 次変動から爺モード」の文字が表示された後に「爺」のキャラクタ画像が表示されてもよく、その逆でもよい。演出表示領域950の下方には「チャンスボタンでモード変更」という文字列が表示されて演出X´を他の演出に変更できることを報知している。図51(B)は、スピーカ120では曲名が「そこにあるかも知れない・・・」という曲810が流れる演出 が実行されていることを示している。

【0376】

図52は、本実施形態による実施例10におけるパチンコ機100の時間的動作を示している。図52の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図52の上段の $t_0 \sim t_4$ は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図52の中段は、演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の演出手段は装飾図柄表示装置208を含み、操作手段は例えばチャンスボタン136を含んでいる。

【0377】

まず、時点 t_0 で演出手段は一方の演出(第一の演出)Aを実行中であるか時点 t_0 から演出Aを開始しており、さらに演出手段は他方の演出(第二の演出) を実行中であるか時点 t_0 から演出 を開始しているものとする。また、時点 t_0 で操作手段は、遊技者のチャンスボタン136の押下による演出選択が可能な選択可能期間中か当該期間の開始時点であるものとする。本実施例では演出選択は所定の期間中($t_0 \sim t_4$)は常時可能になっている。時刻 t_0 からある時間が経過した時点 t_1 で遊技者が操作手段のチャンスボタン136を押下すると、演出手段では時点 t_1 で一方の演出Aが終了して演出Bが開始される。他方の演出は遊技者が操作手段を操作した時点からT秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるようになっており、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われない。従って、時点 t_1 では演出Bの開始とともに演出 が続行される。

【0378】

また、T秒間の待機時間中の時点 t_2 で遊技者が操作手段のチャンスボタン136を押下すると、一方の演出Bが終了して演出Cが開始される。時点 t_1 から時点 t_2 までの時間 T_1 は待機時間Tより短いため、時点 t_2 で演出手段では他方の演出の変更は行われずに演出 が続行される。

【0379】

さらに、時点 t_2 でのチャンスボタン136の押下により、先のチャンスボタン136の押下により第1副制御部400で開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_2 から新たに待機時間がセットされる。

【0380】

時点 t_2 から待機時間T秒が経過した時点 t_3 では、演出手段では一方の演出Cが続行されるとともに他方の演出 が終了して演出 が開始される。

【0381】

本実施例は、実施例4で説明した選択演出に対し、1つの演出手段で複数の選択演出を行っている点に特徴を有している。また、本実施例においても、一方の演出は、選択した演出がすぐに反映され、他方の演出は、選択してから待機時間が経過しないと開始されない。つまり、選択してから所定期間T秒が経過しないと、他方の演出では選択された演出が開始されないため、すぐに変更してしまう演出が開始されることで感じる煩わしさを防ぐことができる場合がある。

【0382】

時点 t_4 は操作手段による演出選択ができる選択可能期間の終了時点を示している。例えば、時点 t_0 から時点 t_4 までの特図変動遊技では選択可能期間だが時点 t_4 からの特図変動遊技では選択不可能期間とするような場合が含まれる。以下、時点 t_4 が特図変動遊技の開始時点であり当該特図変動遊技中は選択不可能期間である場合で説明する。遊技

10

20

30

40

50

者が最後にチャンスボタン 136 を押下した時点 t_2 から時点 t_4 までの時間 T_2 が、時点 t_2 からの待機時間 T より長い場合は、演出手段では他方の演出 C が時点 t_3 から時点 t_4 まで実行され、さらに時点 t_4 からの特図変動遊技でも実行される。時点 t_4 から一方の演出は新たな演出 C' が開始される。遊技者が最後にチャンスボタン 136 を押下した時点 t_2 から次の特図変動遊技の開始時点 t_4 までの時間 T_2 が、時点 t_2 からの待機時間 T より短い場合は他方の演出は変更されない。

【0383】

図 53 は、実施例 10 におけるパチンコ機 100 の演出手段で実行される選択演出を示している。図 53 (a) ~ (d) は、演出手段に含まれる装飾図柄表示装置 208 の表示領域を示している。図 53 (a) ~ (d) を通して、装飾図柄表示装置 208 には、特図変動遊技の結果として左中右装飾図柄表示領域 208 a、208 b、208 c に装飾 2 - 装飾 5 - 装飾 0 が停止表示されている。本例では、図柄変動中と図柄停止中に少なくとも選択演出が実行可能である。なお、図柄変動中のみ選択演出が実行可能であってもよく、図柄停止中のみ選択演出が実行可能である。

10

【0384】

図 53 (a) は、図 52 に示す時点 t_0 から時点 t_1 の間に装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。一方の演出として演出 A が実行されている。演出 A では、表示領域の背景全面を使って「殿様」のキャラクタ画像 965 が表示される。また、他方の演出として演出 C が実行されている。演出 C では、表示領域右上角に横長長方形のモード表示領域 960 が画定され、モード表示領域 960 内に「吉宗モード」の文字列が表示される。

20

【0385】

図 53 (b) は、図 52 に示す時点 t_1 から時点 t_2 の間に装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。一方の演出として演出 B が実行されている。演出 B では、表示領域の背景全面を使って「爺」のキャラクタ画像 965 が表示される。また、他方の演出として演出 C が続行しておりモード表示領域 960 内に「吉宗モード」の文字列が表示される。

【0386】

図 53 (c) は、図 52 に示す時点 t_2 から時点 t_3 の間に装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。一方の演出として演出 C が実行されている。演出 C では、表示領域の背景全面を使って「姫」のキャラクタ画像 965 が表示される。また、他方の演出として演出 C が続行しておりモード表示領域 960 内に「吉宗モード」の文字列が表示される。

30

【0387】

図 53 (d) は、図 52 に示す時点 t_3 から時点 t_4 の間に装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。一方の演出として演出 C が続行して表示領域の背景全面を使って「姫」のキャラクタ画像 965 が表示されている。また、他方の演出として演出 C が終了して演出 C' が実行されている。演出 C' では、モード表示領域 960 内に「姫モード」の文字列が表示される。

【0388】

図 54 は、本実施形態による実施例 4 の変形例 1 におけるパチンコ機 100 の時間的動作を示している。図 54 の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図 54 の上段の $t_0 \sim t_5$ 、 $t_v \sim t_y$ は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図 54 の中段は、演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第一の演出手段は装飾図柄表示装置 208 を含み、第二の演出手段はスピーカ 120 を含んでいる。下段は操作手段を示している。本例の操作手段は例えばチャンスボタン 136 を含んでいる。

40

【0389】

まず、時点 t_0 で第一の演出手段は演出 A を実行中であるか時点 t_0 から演出 A を開始しており、時点 t_0 で第二の演出手段は演出 C を実行中であるか時点 t_0 から演出 C を開

50

始しているものとする。また、時点 t_0 で操作手段は、遊技者のチャンスボタン 136 の押下による演出選択が可能な選択可能期間中が当該期間の開始時点であるものとする。演出選択は所定の期間中は常時可能になっている。本例では、全期間において演出選択が常時可能になっているが、例えば、大当り遊技の例えば 1 ラウンド目だけに演出選択を可能にしたり、所定の特図変動遊技中だけに演出選択を常時可能にしてもよい。時刻 t_0 からある時間が経過した時点 t_1 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、時点 t_1 から第一の演出手段では演出 A が終了して演出 B が開始される。一方、第二の演出手段では遊技者が操作手段を操作した時点から T 秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるようになっており、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われない。従って、時点 t_1 では演出 が続行される。

10

【0390】

また、第二の演出手段における T 秒間の待機時間中の時点 t_2 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段では演出 B が終了して演出 C が開始される。一方、時点 t_1 から時点 t_2 までの時間 T_1 は待機時間 T より短いため、時点 t_2 で第二の演出手段では演出の変更は行われずに演出 が続行される。

【0391】

さらに、時点 t_2 でのチャンスボタン 136 の押下により、先のチャンスボタン 136 の押下により第 1 副制御部 400 で開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_2 から新たに待機時間がセットされる。

20

【0392】

また、第二の演出手段における T 秒間の待機時間中の時点 t_3 で遊技者が操作手段のチャンスボタン 136 を押下すると、第一の演出手段では演出 C が終了して演出 D が開始される。一方、時点 t_2 から時点 t_3 までの時間 T_2 は待機時間 T より短いため、時点 t_3 で第二の演出手段では演出の変更は行われずに演出 が続行される。

【0393】

さらに、時点 t_3 でのチャンスボタン 136 の押下により、先のチャンスボタン 136 の押下により開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_3 から新たに待機時間がセットされる。

【0394】

時点 t_3 から待機時間 T 秒が経過した時点 t_4 では、第二の演出手段では演出 が終了して演出 が開始される。一方、第一の演出手段では演出 D が続行される。

30

【0395】

本実施例において、第一の演出手段は、選択した演出がすぐに反映され、第二の演出手段は、選択してから待機時間が経過しないと反映されない。つまり、選択してから所定期間 T 秒が経過しないと、第二の演出手段では選択された演出が開始されないのので、すぐに変更してしまう演出が開始されることで感じる煩わしさを防ぐことができる場合がある。

【0396】

時点 t_v は特図変動遊技における装飾図柄が停止表示した時点である。時点 t_5 は時点 t_v から所定の T_a 秒間経過した時点である。遊技者が最後にチャンスボタン 136 を押下した時点 t_3 から時点 t_5 までの時間 T_3 が、時点 t_3 からの待機時間 T より長い場合は、第二の演出手段では演出 が時点 t_4 から時点 t_5 まで実行される。第二の演出手段では時点 t_5 から一定期間演出が停止される。第二の演出手段がスピーカ 120 である場合は無音状態となる。なお、制御的には音を出すコマンドが主制御部 300 から第 1 副制御 400 に出力されている場合もある。遊技者が最後にチャンスボタン 136 を押下した時点 t_3 から時点 t_5 までの時間 T_3 が、時点 t_3 からの待機時間 T より短い場合は第二の演出手段での演出 は変更されない。

40

【0397】

時点 t_w は時点 t_v から $T_b (> T_a)$ 秒間が経過した時点である。時点 t_w から第一の演出手段では演出 D が終了して演出 D' が開始される。演出 D' は例えばデモンストレーション用画面 (デモ画面) である。時点 t_w からある時間経過した時点 t_x で遊技者が

50

操作手段のチャンスボタン136を押下すると、第一の演出手段では演出D'が終了して演出Eが開始される。一方、第二の演出手段では演出の停止状態が継続する。

【0398】

時点 t_x からある時間経過した時点 t_y は、特図変動遊技の開始時点である。時点 t_x から時点 t_y までの期間 T_c が $T_c = T$ である場合は、時点 t_y から第二の演出手段で演出が開始する。期間 T_c が $T_c < T$ である場合は、時点 t_y から第二の演出手段で演出が開始する。

【0399】

図55～図57は、変形例1におけるパチンコ機100の第一の演出手段と第二の演出手段で実行される選択演出を示している。図55、図56の(a)～(d)および図57(a)～(c)は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置208の表示領域を示している。図55、図56の(A)～(D)および図57(A)～(C)は第二の演出手段に含まれるスピーカ120を模式的に示している。各図の(a)と(A)、(b)と(B)、(c)と(C)、(d)と(D)はそれぞれ同時期の演出を示している。

10

【0400】

図55(a)は図54に示す時点 t_0 より以前に装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点 t_0 以前において特図変動遊技が実行されており、装飾図柄表示装置208の表示領域中央では左装飾図柄表示領域208aに装飾2が揺れ変動表示されており、中装飾図柄表示領域208bに装飾5が揺れ変動表示されており、右装飾図柄表示領域208cに装飾0が揺れ変動表示されている。装飾図柄表示装置208の表示領域の右下には例えば横長長方形の枠状に選択演出表示領域800が設けられている。選択演出表示領域800では「M1：そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出Aが行われている。本例での選択演出はスピーカ120から流れる曲の曲名を文字で表示している。図55(A)に示すように、時点 t_0 において、スピーカ120からは曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲810が流れる演出が実行されている。

20

【0401】

図55(b)は図54に示す時点 t_0 での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点 t_0 において特図変動遊技中であり、左装飾図柄表示領域208aに装飾2が停止状態で表示されており、中装飾図柄表示領域208bに装飾5が停止状態で表示されており、右装飾図柄表示領域208cに装飾0が停止状態で表示されている。選択演出表示領域800では演出Aが続行されている。図55(B)に示すように、時点 t_0 において、スピーカ120からは演出が続行されている。

30

【0402】

図55(c)は図54に示す時点 t_1 での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点 t_1 において装飾図柄表示装置208では引き続き装飾図柄が停止状態で表示されている。時点 t_1 で遊技者によるチャンスボタン136の押下が行われると、第一の演出手段の装飾図柄表示装置208の選択演出表示領域800では演出Aが終了して、「M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出Bが開始される。一方、第二の演出手段では遊技者が操作手段を操作した時点からT秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるようになっており、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われない。従って、時点 t_1 では、図55(C)に示すように、スピーカ120からは演出が続行されている。

40

【0403】

図55(d)は図54に示す時点 t_2 での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点 t_2 において装飾図柄表示装置208では引き続き装飾図柄が停止状態で表示されている。第二の演出手段のスピーカ120におけるT秒間の待機時間中の時点 t_2 で遊技者が操作手段のチャンスボタン136を押下すると、時点 t_2 で装飾図柄表示装置208の選択演出表示領域800では演出Bが終了して、「M3：君のカケラ」という文字列を表示する演出Cが開始される。一方、時点 t_1 から時点 t_2 までの時間 T_1 (例えば、 $T_1 = 0.5$ 秒とする)は待機時間T(例えば、 $T = 1$ 秒とする)より短いため、

50

図55(D)に示すように、時点 t_2 でスピーカ120では演出の変更は行われずに演出が続行される。

【0404】

さらに、時点 t_2 でのチャンスボタン136の押下により、先のチャンスボタン136の押下により開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_2 から新たに待機時間 T (=1秒)がセットされる。

【0405】

図56(a)は図54に示す時点 t_3 での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点 t_3 において装飾図柄表示装置208では引き続き装飾図柄が停止状態で表示されている。スピーカ120における T 秒間の待機時間中の時点 t_3 で遊技者が操作手段のチャンスボタン136を押下すると、時点 t_3 で装飾図柄表示装置208の選択画面上では「M4:メガ!ギガ!サマー!」という文字列を表示する演出Dが実行される。一方、時点 t_2 から時点 t_3 までの時間 T_2 (例えば、 $T_2=0.5$ 秒とする)は待機時間 T より短いため、図56(A)に示すように、時点 t_3 でスピーカ120では演出の変更は行われずに演出が続行される。

10

【0406】

さらに、時点 t_3 でのチャンスボタン136の押下により、先のチャンスボタン136の押下により開始されていた待機時間の計測はリセットされ、時点 t_3 から新たに待機時間 T (=1秒)がセットされる。

【0407】

図56(b)は図54に示す時点 t_4 での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点 t_0 において特図変動遊技中であり、左装飾図柄表示領域208aに装飾2が停止状態で表示されており、中装飾図柄表示領域208bに装飾5が停止状態で表示されており、右装飾図柄表示領域208cに装飾0が停止状態で表示されている。時点 t_3 から待機時間 T 秒が経過した時点 t_4 において、スピーカ120は曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲810が流れる演出が終了して、図56(B)に示すように、曲名が「メガ!ギガ!サマー!」の曲810が流れる演出が開始される。一方、装飾図柄表示装置208では演出Dが続行される。

20

【0408】

図54に示す時点 t_v は特図変動遊技における装飾図柄が停止表示した時点である。時点 t_5 は時点 t_v から所定の T_a 秒間経過した時点である。図56(c)は図54に示す時点 t_5 での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。装飾図柄表示装置208では演出Dが続行される。また、図56(C)に示すように、スピーカ120では時点 t_5 から演出が停止されて無音状態となる。なお、特図変動停止から T_a 秒経過すると、スピーカ120を無音状態にするだけでなく、別のBGMを流すようにしてもよい。また、無音にする場合も音量を徐々に下げていくようにしてもよく、音量を一気に下げるようにしてもよい。

30

【0409】

図56(d)は図54に示す時点 t_w での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点 t_w は時点 t_v から $T_b(>T_a)$ 秒間が経過した時点である。装飾図柄表示装置208では、時点 t_w から演出Dが終了して演出D'が開始される。演出D'は「吉宗」の文字を含むデモ画面による演出を含んでいる。また、図56(D)に示すように、スピーカ120では時点 t_w で無音状態が維持されている。

40

【0410】

図57(a)は図54に示す時点 t_x での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点 t_x では、時点 t_w 以降であってスピーカ120での演出が無音状態となっている。この時点 t_x のデモ画面表示中に遊技者が操作手段のチャンスボタン136を押下すると、デモ画面が消えて、特図変動遊技での左装飾図柄表示領域208aに装飾2が停止表示され、中装飾図柄表示領域208bに装飾5が停止表示され、右装飾図柄表示領域208cに装飾0が停止表示される画像が表示される。また、選択演出表示用域80

50

0 が再表示されて、「M5：温泉ホルモン」という文字列を表示する演出 E が開始される。一方、第二の演出手段のスピーカ 120 では遊技者が操作手段を操作した時点から T 秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるので、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われない。従って、時点 t_x では、図 57 (A) に示すように、スピーカ 120 は無音状態を維持する。このように本例では、デモ画面表示中に選択操作をした場合、デモ表示をキャンセルし、図柄表示画面を表示させるようにしているが、デモ画面をある期間表示した後に、図柄表示画面を表示するようにしてもよい。また、デモ画面表示中は選択操作ができないようにしてもよい。

【0411】

図 57 (b) は図 54 に示す時点 t_y での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。時点 t_y は、時点 t_x から T_c 秒だけ時間経過して特図変動遊技が開始された時点である。選択演出表示用域 800 では「M5：温泉ホルモン」という文字列を表示する演出 E が続行される。一方、スピーカ 120 では、時点 t_x から時点 t_y までの期間 T_c が待機時間 T に対して $T_c > T$ である場合は、図 57 (B) に示すように、無音状態を終了して、時点 t_y から曲名が「温泉ホルモン」の曲 810 が流れる演出 が開始される。

10

【0412】

図 57 (c) も図 54 に示す時点 t_y での装飾図柄表示装置 208 で行われる演出を示している。選択演出表示用域 800 では「M5：温泉ホルモン」という文字列を表示する演出 E が続行される。一方、スピーカ 120 では、時点 t_x から時点 t_y までの期間 T_c が待機時間 T に対して $T_c < T$ である場合は、図 57 (C) に示すように、無音状態を終了して、時点 t_y から曲名が「メガ！ギガ！サマー！」の曲 810 が流れる演出 が開始される。

20

【0413】

図 58 は、本実施形態による実施例 4 の変形例 2 におけるパチンコ機 100 の時間的動作を示している。図 58 の横軸は時系列を示しており左から右に向かって時が経過している。図 58 の上段の $t_0 \sim t_5$ は種々の操作、あるいは演出開始や終了等の時点を示している。図 58 の中段は、演出手段による種々の演出の実行状態を示している。本例の第一の演出手段は装飾図柄表示装置 208 を含み、第二の演出手段はスピーカ 120 を含んでいる。下段は操作手段を示している。本例の操作手段は例えばチャンスボタン 136 を含

30

【0414】

本変形例は、実施例 4 に示す動作とともに、パチンコ機 100 が何らかのエラー状態を生じている場合に第一および第二の演出手段にエラー表示をさせる点に特徴を有している。このため、図 58 に示す時間的動作のうちエラー表示以外は実施例 4 の図 27 に示す時間的動作と同一であるので、当該同一の動作についての説明は省略する。図 58 に示すように、時点 t_0 と時点 t_1 の間のある時点でパチンコ機 100 にエラー状態が生じると第一の演出手段では選択演出とともにエラー表示が行われる。エラー表示はエラー状態がなくなる時点 t_5 以降の時点まで行われる。また、図 58 に示すように、第一の演出手段でエラー表示が行われるのに同期して第二の演出手段では、選択演出とともにエラー音の出力が行われる。

40

【0415】

図 58 に示す例ではエラー表示とエラー音の出力を同時に開始しているが、エラー画像を先に表示し、所定期間（例えば 10 秒）の経過でエラー音を出力するようにしてもよいし、その逆であってもよい。また、エラー表示とエラー音を必ず出力させるエラー出力パターンに対し、エラー画像を先に表示し、所定時間（例えば、エラー検知から 30 秒）が経過してもエラー状態が解消されない場合にエラー音を出力させるようにしてもよく、またその逆であってもよい。つまり、エラー状態が解消された場合は遅れて出力される方をキャンセルするエラー出力パターンを用いてもよい。また、エラー音はエラー状態が解除されるまで継続的に流れるようにしてもよく、またエラー状態になってから所定時間（例

50

えば30秒)の経過でエラー音の出力を終了させてもよい。

【0416】

図59は、変形例2におけるパチンコ機100の第一および第二の演出手段で実行される選択演出を示している。図59(a)~(d)は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置208の表示領域を示している。図59(A)~(D)は、第二の演出手段に含まれるスピーカ120を模式的に示している。各図の(a)と(A)、(b)と(B)、(c)と(C)、(d)と(D)はそれぞれ同時期の演出を示している。

【0417】

図59(a)は図58に示す時点t0での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点t0は特図変動遊技が終了して第一の演出手段の装飾図柄表示装置208の表示領域中央では左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cのそれぞれに装飾0~装飾9が上から下に順次移動する画像(図中、下向きの矢印で示す)で装飾図柄の変動表示が行われている。装飾図柄表示装置208の表示領域の右下には例えば横長方形の枠状に選択演出表示領域800が設けられている。選択演出表示領域800では「M1:そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出Aが行われている。本例での選択演出はスピーカ120から流れる曲の曲名を文字で表示している。図59(A)に示すように、時点t0において、スピーカ120からは曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲810が流れる演出が実行されている。

【0418】

図59(b)は図58に示す時点t1から時点t2での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点t1は遊技者がチャンスボタン136を押下した時点である。時点t1において、特図変動遊技が続行している。第一の演出手段の選択演出表示領域800では、時点t1で「M1:そこにあるかも知れない・・・」という文字列を表示する演出Aが終了して「M2:キセキの宇宙」という文字列を表示する演出Bが開始される。演出Bにおける「M2:キセキの宇宙」という文字列はスピーカ120から流れる曲の曲名を示している。一方、スピーカ120では遊技者が第一の操作手段を操作した時点からTa秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるので、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われない。従って、図59(B)に示すように、時点t1では曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲810が流れる演出が続行される。また、時点t0と時点t1の間のある時点からパチンコ機100がエラー状態となり、図59(b)に示すように、装飾図柄表示装置208の表示領域では時点t1で演出Aとともに特図変動遊技に係る演出より高いコントラストで「エラー!!」の文字列が大きく表示されたエラー表示が行われている。また、図59(B)に示すように、スピーカ120では時点t1で演出とともに、演出より大きな音で「エラー!!」を知らせる音声のエラー音830が出力されている。本例では、装飾図柄表示装置での「エラー!!」の表示とスピーカからのエラー音の出力は同時に開始される。なお、装飾図柄表示装置で「エラー!!」が表示された後に、スピーカからエラー音を出力するようにしてもよく、スピーカからエラー音を出力された後に、装飾図柄表示装置で「エラー!!」が表示されるようにしてもよい。なお、パチンコ機100がエラー状態中は、上記のようにスピーカ120から演出の曲810の出力とともにエラー音830を出力するようにしているが、曲810の出力をなくしてエラー音830だけしか聞こえないようにしてもよい。さらに、エラー状態の内容によって、曲810とエラー音830の出力の仕方を変えるようにしてもよい。例えば、主として遊技者に報知するための「下皿128の球満タンエラー」のときは、遊技者が下皿から箱に球を移すことにより、エラー報知を終了させることができるので、曲810の音量をエラー音830より低い状態または同じ状態にして曲810とエラー音830の両方を出力してもよいし、遊技者だけでなく少なくとも遊技店員にも報知する必要がある「扉開放エラー」、「払出エラー」、あるいは「磁石検知エラー」等のときは、店員により確認が必要な重大なエラーであるためエラー音だけが出力されるようにしてもよい。

【0419】

10

20

30

40

50

図59(c)は図58に示す時点t2から時点t3での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時点t2において、特図変動遊技が継続している。第二の演出手段のスピーカ120におけるTa秒間の待機時間中の時点t2で遊技者が第一の操作手段のチャンスボタン136を押下すると、第一の演出手段の選択演出表示領域800では、時点t2で「M2：キセキの宇宙」という文字列を表示する演出Bが終了して「M3：君のカケラ」という文字列を表示する演出Cが開始される。演出Cにおける「M3：君のカケラ」という文字列はスピーカ120から流れる曲の曲名を示している。一方、時点t1から時点t2までの時間T1（例えば、T1=0.5秒とする）は待機時間Ta（例えば、Ta=1秒とする）より短いため、図59(C)に示すように、時点t2でスピーカ120では演出の変更は行われずに曲名が「そこにあるかも知れない・・・」の曲810が流れる演出が継続される。また、パチンコ機100のエラー状態は継続しており、図59(c)に示すように、装飾図柄表示装置208の表示領域では時点t2で演出Aとともに特図変動遊技に係る演出より高いコントラストで「エラー！！」の文字列が大きく表示されたエラー表示が行われている。また、図59(C)に示すように、スピーカ120では時点t2で演出とともに、演出より大きな音で「エラー！！」を知らせる音声のエラー音830が出力されている。

10

【0420】

図59(d)は図58に示す時点t4から時点t5での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示している。時刻t3からある時間が経過した時点t4では左中右装飾図柄表示領域208a、208b、208cで装飾図柄の変動表示が継続している。選択演出表示領域800では、時点t4で「M4：メガ！ギガ！サマー！」という文字列を表示する演出Dが行われている。また、図59(D)に示すように、スピーカ120からは曲名が「メガ！ギガ！サマー！」の曲810が流れる演出が行われている。また、パチンコ機100のエラー状態は継続しており、図59(d)に示すように、装飾図柄表示装置208の表示領域では時点t4で演出Aとともに特図変動遊技に係る演出より高いコントラストで「エラー！！」の文字列が大きく表示されたエラー表示が行われている。また、図59(D)に示すように、スピーカ120では時点t2で演出とともに、演出より大きな音で「エラー！！」を知らせる音声のエラー音830が出力されている。このように、エラー状態中も選択演出が行えるようにしているが、エラー状態中は選択演出が行えないようにしてもよい。また、エラー内容ごとに選択演出が行えるものと行えないものがあったとしてもよく、エラー中は選択演出表示領域800が表示されないものであってもよく、エラー表示により選択演出の少なくとも一部または全部が視認困難（または視認不可）な状態になっていてもよい。

20

30

【0421】

図60は、変形例2におけるパチンコ機100の第一および第二の演出手段で実行される選択演出の他の例を示している。図60(a)～(d)は、第一の演出手段に含まれる装飾図柄表示装置208の表示領域を示している。図60(A)～(D)は、第二の演出手段に含まれるスピーカ120を模式的に示している。各図の(a)と(A)、(b)と(B)、(c)と(C)、(d)と(D)はそれぞれ同時期の演出を示している。

【0422】

図60(a)、(A)は図58に示す時点t0での装飾図柄表示装置208で行われる演出を示しており、図59(a)、(A)と同一の演出動作が行われている。

40

【0423】

図60(b)、(B)～図60(d)、(D)に示す演出の時点は図59(b)、(B)～図59(d)、(D)にそれぞれ対応している。図59(b)～図59(d)では、エラー状態中も選択演出表示領域800が表示されて選択演出が行えるようになっている。これに対し、本例では、図60(b)～図60(d)に示すように装飾図柄表示装置208の表示領域全域にエラーが生じていることを示すエラー表示画像が表示されており、エラー状態中は選択演出が行えないようになっている。なお、装飾図柄表示装置208に選択演出表示領域が表示されていない場合であっても、選択演出が行えるようにしてもよ

50

い。本例では、装飾図柄表示装置でのエラー表示画像の表示とスピーカからのエラー音の出力は同時に開始される。なお、装飾図柄表示装置でエラー表示画像が表示された後に、スピーカからエラー音を出力するようにしてもよく、スピーカからエラー音を出力された後に、装飾図柄表示装置でエラー表示画像が表示されるようにしてもよい。

【0424】

次に、以上説明した本実施の形態によるパチンコ機100の特徴的構成について再度図1乃至図60を参照しつつ説明する。

(1) 本実施の形態によるパチンコ機100は、

演出を少なくとも実行可能な演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208やスピーカ120)と、

前記演出を少なくとも変更可能な演出変更手段(例えば、第1副制御部400による演出制御処理(ステップS409)や音制御処理(ステップS415))と、
を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、第一の演出(例えば、演出A)を少なくとも実行可能なものであり、
前記演出手段は、第二の演出(例えば、演出)を少なくとも実行可能なものであり、
前記演出手段は、第三の演出(例えば、演出B)を少なくとも実行可能なものであり、
前記演出手段は、第四の演出(例えば、演出)を少なくとも実行可能なものであり、

前記演出変更手段は、第一の条件の成立(例えば、操作手段による操作)があった場合に、
第一の変更制御(例えば、図17に示す選択演出制御処理のステップS1107がYesで
ステップS1111で選択された演出)を少なくとも実行可能なものであり、

前記演出変更手段は、第二の条件の成立(例えば、操作手段による操作)があった場合に、
第二の変更制御(例えば、図17に示す選択演出制御処理のステップS1107がYesで
ステップS1111で選択された演出)を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の変更制御は、前記第一の演出から前記第三の演出に少なくとも変更可能なものであり、

前記第二の変更制御は、前記第二の演出から前記第四の演出に少なくとも変更可能なものであり、

前記第一の変更制御は、前記第一の条件の成立があつてから第一の時間が経過した後(例えば、T秒後)に実行される制御であり、

前記第二の変更制御は、前記第二の条件の成立があつてから第二の時間が経過した後(例えば、T秒後)に実行される制御である、
ことを特徴とする。

【0425】

上記構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の演出は、第一の時間が経過した後に第三の演出に変更され、第二の演出は、第二の時間が経過した後に第四の演出に変更されることから多彩な演出を行うことができるので遊技者の興趣を向上させることができる場合がある。

より具体的には、時間が多少経過してから変更した結果が反映されることで遊技者に違和感を与え、変更された演出が開始されるまで遊技者の注意を惹きつけておくことができる場合がある。変更された結果が即座に演出に反映されるようでは演出が単調になってしまうが、上記のような時間的ずれを利用した演出を行うことで、演出にバリエーションを出すことができ、遊技者を飽きさせないことができる場合がある。

【0426】

(2) 上記パチンコ機100において、

前記第一の条件の成立時期は、前記第二の条件の成立時期と少なくとも一致することを特徴とする。

【0427】

上記パチンコ機100によれば、第一の条件と第二の条件の成立時期が重複するので、演出をより注目させることができる場合がある。また、演出のバリエーションを増やすことができる場合がある。また、複数の演出の変更条件がほぼ同じタイミングで成立してい

10

20

30

40

50

るのにもかかわらず、演出の実行タイミングにバリエーションを与えることができる場合がある。

【0428】

(3) 上記パチンコ機100において、

前記第一の時間は、前記第二の時間と異なるものであることを特徴とする。

【0429】

上記パチンコ機100によれば、第一の時間と第二の時間は異なるので、演出をより注目させることができる場合がある。また、演出のバリエーションを増やすことができる場合がある。さらに、演出の実行タイミングにバリエーションを与えることができる場合がある。

10

【0430】

(4) 上記パチンコ機100において、

前記演出手段は、遊技者により演出を選択可能な複数の選択演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記複数の選択演出のうちの第一の選択演出は、前記第一の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の選択演出は、前記第三の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記複数の選択演出のうちの第二の選択演出は、前記第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の選択演出は、前記第四の演出を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする。

20

【0431】

上記パチンコ機100によれば、演出手段は、遊技者により演出を選択可能な選択演出を実行可能なので、遊技者に違和感を与え、選択したにもかかわらず、すぐに反映しないため、変更された演出をより注目させることができる場合がある。また、選択演出の中にある複数の演出の中から、今選択された演出が何であるかをしっかりと遊技者に報知することができる場合がある。

【0432】

(5) 上記パチンコ機100において、

前記演出手段は、複数の演出手段であり、

前記複数の演出手段のうちの第一の演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208)は、前記第一の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の演出手段は、前記第三の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記複数の演出手段のうちの第二の演出手段(例えば、スピーカ120)は、前記第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の演出手段は、前記第四の演出を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする。

30

【0433】

上記パチンコ機100によれば、第一の演出手段は第一の演出を、第二の演出手段は第二の演出をそれぞれ実行可能なので、遊技者に違和感を与え、変更された演出をより注目させることができる場合がある。

40

【0434】

(6) 本実施の形態によるパチンコ機100は、

演出を少なくとも実行可能な演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208やスピーカ120)と、

前記演出を少なくとも変更可能な演出変更手段(例えば、第1副制御部400による演出制御処理(ステップS409)や音制御処理(ステップS415))と、

遊技者が操作可能な操作手段(例えば、チャンスボタン136)と、
を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、第一の演出(例えば、演出A)を少なくとも実行可能なものであり、

50

前記演出手段は、第二の演出（例えば、演出B）を少なくとも実行可能なものであり、
前記演出変更手段は、変更条件の成立があった場合に、変更制御（例えば、図17に示す選択演出制御処理のステップS1107がYesでステップS1111で選択された演出）を行うものであり、

前記変更制御は、前記第一の演出から前記第二の演出に少なくとも変更可能なものであり、

前記変更条件は、前記第一の演出の実行中に遊技者が前記操作手段を操作したことにより少なくとも成立するものであり、

前記演出変更手段は、前記変更条件の成立があった後の予め定められた所定の期間は遊技者による前記操作手段の操作を受け付けない、
ことを特徴とする。

10

【0435】

上記パチンコ機100によれば、選択した演出が開始されてから所定期間は操作手段による演出選択の受付を行わない（無効とする）ので、遊技者が演出の選択を行うことができなくなる。これにより、一定期間は選択した演出を遊技者に必ず視聴させることになるので、誤操作による意図しない演出の変更を防止することができる場合がある。

【0436】

(7) 本実施の形態によるパチンコ機100は、

演出を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208やスピーカ120）と、

20

前記演出を少なくとも変更可能な演出変更手段（例えば、第1副制御部400による演出制御処理（ステップS409）や音制御処理（ステップS415））と、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、チャンスボタン136）と、
を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、第一の演出（例えば、演出）を少なくとも実行可能なものであり、

前記演出手段は、第二の演出（例えば、演出）を少なくとも実行可能なものであり、

前記演出変更手段は、変更条件の成立があった場合に、変更制御（例えば、図17に示す選択演出制御処理のステップS1107がYesでステップS1111で選択された演出）を少なくとも実行可能なものであり、

前記変更制御は、前記第一の演出から前記第二の演出に少なくとも変更可能なものであり、

30

前記変更条件は、前記第一の演出の実行中に遊技者が前記操作手段を操作し、且つ、当該操作があつてから予め定められた所定の期間が経過したことにより少なくとも成立することを特徴とする。

【0437】

上記パチンコ機100によれば、第一の演出手段は、選択した演出をすぐに反映され、第二の演出手段は、選択してからT秒経過しないと反映されない。つまり、選択してから所定期間が経過しないと、第二の演出手段では選択された演出が開始されないの、すぐに変更してしまう演出が開始されることで感じる煩わしさを防ぐことができる場合がある。

40

【0438】

本発明は、上記実施の形態に限らず種々の変形が可能である。

例えば、上記第一の条件は、第二の条件と異なるタイミングで成立するようにしてもよい。具体例としては、例えば、装飾図柄表示装置208でチャンスボタン136の操作演出が表示され、遊技者がチャンスボタン136を操作する（第一の条件の成立）。次いで、1分後にスピーカ120から「チャンスボタンを押せ！」と指示され、遊技者が再度チャンスボタン136を操作する（第二の条件の成立）。なお、同一のチャンスボタン136でなくてもよい。チャンスボタン136と他の操作手段（方向キー、トリガー、第一のチャンスボタン、第二のチャンスボタン）との組み合わせも可能である。こうすることに

50

より、演出のバリエーションを増加させることができる場合がある。

【0439】

また例えば、上記第一の条件は第二の条件と同じ条件であってもよい。具体例としては、例えば、一の操作手段が所定の操作（所定回数（1回または複数回）の押下（連打）、長押し、スライド、所定のキー操作（例えば方向キーを「上下左右」の順で押す）など）をした場合を条件（条件（1））としてもよい。また、ある時点から消化したゲーム数（あるいは、特図変動回数）が所定回数を超えた場合を条件（条件（2））としてもよい。ある時点とは、ぱちんこ機の場合は、例えば、確変状態時、時短開始時、特定の演出モード（突然確変や小当り用のモードや、遊技状態は変わらず演出のみが変わるモード）の開始時、電サボから非電サボ状態に変わった変動の開始時などが該当する。スロットマシンの場合は、ART、RT、ATの開始時などが該当する。また、パチンコ機スロットマシンの双方に共通して電源投入時などが該当する。また、当り時に獲得した遊技媒体（遊技球、メダルなど）が所定個数を超えた場合を条件（条件（3））としてもよい。こうすることにより、同じ条件で変更可能なのに、変更された演出の反映時期が異なるので、遊技者に違和感を与えることができる場合がある。

10

【0440】

また例えば、上記第一の条件は、第二の条件と異なる条件であってもよい。具体例としては、第一の条件は、第一の操作手段が操作されたときであり、第二の条件は、第二の操作手段が操作されたときであってもよい。つまり、操作手段の違いを条件としていてもよい。あるいは、第一の条件は、操作手段を第一の回数（例えば1回）操作したときであり、第二の条件は、操作手段を第二の回数（例えば5回）操作したときであってもよい。つまり、操作の違いを条件としていてもよい。他にも長押しやスライド、所定のキー操作などの操作の違いを条件としていてもよい。さらには、第一の条件は、操作手段を操作したときであり、第二の条件は上記条件（2）であってもよい。また、第一の条件は、操作手段を操作したときであり、第二の条件は上記条件（3）であってもよい。また、第一の条件と第二の条件で、上記条件（2）のあるときが異なるパターンであってもよい。また、第一の条件と第二の条件で、上記条件（3）の所定個数が異なるパターンであってもよい。また、第一の条件は上記条件（2）で、第二の条件は上記条件（3）であってもよい。なお上記記載において、第一の条件と第二の条件を逆に適用することも可能である。こうすることにより、条件によって演出の開始時期が異なるので、演出のバリエーションを増やすことができる場合がある。

20

30

【0441】

また例えば、上記の第一の時間と第二の時間は同じであってもよい。こうすることにより、選択された演出の反映が遅れることによる違和感を少なくすることができる場合がある。

【0442】

また例えば、一方の演出が選択演出で他方はそれ以外の変化演出であってもよい。第一の演出手段（第二の演出手段）は、選択演出を実行可能であり、第二の演出手段（第一の演出手段）は、選択演出を少なくとも行わないものであってもよい。具体例としては、第二の演出手段（第一の演出手段）で行う演出が上記条件（1）、（2）、あるいは（3）のいずれかで、操作手段の操作により変化される演出であってもよい。こうすることにより、演出のバリエーションを増加させることができる場合がある。

40

【0443】

また例えば、操作手段以外の方法で演出を変更可能としてもよい。操作手段による操作で変更されるわけではなく、ある条件の成立時に制御的に演出が変更されるようにしてももちろんよい。例えば、予め決められている演出やランダムに選ばれた演出が条件成立時に行われるようにしてもよい。こうすることにより、演出のバリエーションを増加させることができる場合がある。

【0444】

また例えば、操作手段は単数でもよい。一の操作手段で少なくとも第一の演出手段と第

50

二の演出手段の選択演出を選択可能としてもよい。例えば、スピーカ120での曲の出力と装飾図柄表示装置208での曲名選択などを一の操作手段で選択可能としてもよい。こうすることにより、選択結果の反映まで注目させることができる場合がある。

【0445】

また例えば、第一の操作手段は第一の演出手段に、第二の操作手段は第二の演出手段に対応していてもよい。このため複数の操作手段を備える。第一の操作手段の操作は、第一の演出手段に対応し、第二の操作手段の操作は、第二の演出手段に対応させる。例えば、チャンスボタン136は装飾図柄表示装置208に対応し、方向キー139は演出表示装置915にそれぞれ対応するようにしてもよい。こうすることにより、選択結果の反映まで注目させることができる場合がある。

10

【0446】

また例えば、第一の演出手段（または第二の演出手段）で複数の選択演出をするようにしてもよい。例えば、上記実施例に示すように第一の演出手段で第一の選択演出と第三の選択演出を実行可能にしてもよい。こうすることにより、遊技者の遊技方法にバリエーションを与え、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【0447】

また例えば、第一の演出手段（または第二の演出手段）で複数の選択演出をするようにして、さらに複数の操作手段を用い、同じ演出手段で同じ操作手段を用いるようにしてもよい。例えば、第一の演出手段の第一の選択演出は第一の操作手段に対応し、第二の演出手段の第二の選択演出は第二の操作手段に対応する。また、第一（第二）の演出手段の第三の選択演出は第一（第二）の操作手段に対応する。こうすることにより、遊技者の遊技方法にバリエーションを与え、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

20

【0448】

また例えば、第一の演出手段（または第二の演出手段）で複数の選択演出をするようにして、さらに複数の操作手段を用い、同じ演出手段で異なる操作手段となるように用いてもよい。例えば、第一の演出手段の第一の選択演出は第一の操作手段に対応し、第二の演出手段の第二の選択演出は第二の操作手段に対応する。また、第一（第二）の演出手段の第三の選択演出は第二（第一）の操作手段に対応する。第三の選択演出の実行中は、少なくとも第四の演出を選択可能とする。こうすることにより、遊技者の遊技方法にバリエーションを与え、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

30

【0449】

また例えば、上記第一の時間と第二の時間を以下のように限定してもよい。

(a) 演出の選択後は第一の演出手段は第一の時間だけ、第二の演出手段は第二の時間だけ、それぞれ操作手段の操作が受け付けられない。

(b) 演出が選択されてから第一の演出手段の演出の実行が第一の時間遅延し、第二の演出手段の演出の実行が第二の時間遅延して実行される。

(c) 演出が選択されてから第一の演出手段（第二の演出手段）の実行が第一の時間（第二の時間）遅延する。第二の演出手段（第一の演出手段）の演出は、第一の時間（第二の時間）よりも短い第二の時間（第一の時間）遅延する。なお、短い方の時間は、遅延しない（つまり、すぐに反映される）ようにしてもよい。

40

(d) 演出が選択されてから第一の演出手段（第二の演出手段）の実行が第一の時間（第二の時間）を経過しないと実行されない。第二の演出手段（第一の演出手段）については、第二の時間（第一の時間）分遅延させる、あるいは操作を受け付けない、遅延せずすぐに反映させる等の変形が適用可能である。

こうすることにより、以下の効果を奏する。

上記(a)では、誤操作による意図しない演出の選択を防ぐことができる場合がある。

上記(b)、(c)で操作から変動終了までの時間分遅延の場合は、他の演出の邪魔になるのを防ぎ、違和感なく選択結果を反映させることができる場合がある。

上記(b)、(c)で特定時間遅延の場合は、違和感を与え、遊技者に注目させることができる。

50

上記(d)では、遊技者が望まない演出を実行するのを防ぐことができる場合がある。遊技者に煩わしさを感じるのを防止できる場合がある。

【0450】

また例えば、操作手段の操作で演出の変更ができるようにしてもよい。遊技者が操作可能な操作手段を設けて、第一の演出の実行中に操作手段を操作(第一の条件の成立)することにより、第一の演出を第三の演出に変更可能としてもよい。また、第二の演出の実行中に操作手段を操作(第二の条件の成立)することにより、第二の演出を第三の演出に変更可能としてもよい。なお、「操作手段を操作することにより」は、正確には「操作手段が操作されたことが検知されたことにより」である。遊技者に操作されても、センサで検知されなければ演出が変更できない。

10

【0451】

また例えば、上記第三の演出手段と一の操作手段とを組み合わせてもよい。3つの演出手段が1つの操作手段に対応していてもよい。第三の演出手段は、第四の選択演出を実行可能としてもよい。また、第四の選択演出の実行中は、少なくとも第五の演出が選択可能としてもよい。こうすることにより、一の操作手段で複数の演出を選択しても、操作手段により演出の反映にズレがあるので、遊技者に違和感を与え、選択結果を反映まで注目させることができる場合がある。

【0452】

また例えば、上記第三の演出手段と複数の操作手段を組み合わせてもよい。第一の演出手段と第二の演出手段は第一の操作手段に対応させ、第三の演出手段は第二の操作手段に対応させてもよい。こうすることにより、遊技者の遊技方法にバリエーションを与え、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

20

第一の条件は、有効期間中に遊技者による選択操作が検出された場合に成立するものであり、第二の条件は、前記有効期間中に遊技者による前記選択操作が検出された場合に成立するものであってもよい。

第一の条件は、実行要件が充足された場合に成立するものであり、第二の条件は前記実行要件が充足された場合に、成立するものであってもよい。また、前記実行要件は、有効期間中に遊技者による選択操作が検出された場合に充足されるものであってもよい。また、第一の条件は、複数の第一の要件のうちいずれかの要件が充足された場合に成立するものであり、前記複数の第一の要件のうち一つの要件は、前記実行要件であってもよい。また、第二の条件は、前記複数の第二の要件のうちいずれかの要件が充足された場合に、成立するものであり、前記複数の第二の要件のうち一つの要件は、前記実行要件であってもよい。

30

また、上記実施形態においては、例えば時点t1で遊技者が操作手段のチャンスボタン136を押下すると、例えば演出Aが終了して例えば演出Bが開始されるようにしているが、これに限られず、時点t1から所定時間をかけて演出Aが徐々に終了するとともに演出Bが徐々に開始するようにしてもよい。この場合、演出AおよびBに画像が含まれている場合は演出Aの画像がフェードアウトし演出Bの画像がフェードインする。また、演出AおよびBに楽曲や音声等が含まれている場合は演出Aの音量が徐々に小さくなるとともに演出Bの音量が徐々に大きくなる。

40

また、複数の遊技状態のうち第二の遊技状態は、複数の遊技状態のうち第一の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であってもよい。

また、前記第二の遊技状態は、大当たりであってもよい。

また、前記第一の遊技状態は、抽選により第一の確率で大当たりで当選するもの(例えば、特図低確普図低確状態)であり、前記第二の遊技状態は、前記抽選により第二の確率で大当たりで当選するもの(例えば、特図高確普図高確状態、特図低確普図高確(電サポ)状態)であり、前記第一の確率は、前記第二の確率よりも低いものであってもよい。なお、確率は、特図または普図が大当たりする確率を示す。

また、前記第一の遊技状態は、小当たりであり、第二の遊技状態は、大当たりであってもよい。

50

また、前記第一の遊技状態は、第一の大当り（例えば図5（a）の特図B、特図c）であり、前記第二の遊技状態は、第二の大当り（例えば図5（a）の特図A、特図a、特図b）であってもよい。

また、前記第一の遊技状態は、第一の大当り（例えば図5（a）の特図C、特図D、特図b、特図c）であり、前記第二の遊技状態は、第二の大当り（例えば図5（a）の特図A、特図B、特図a）であってもよい。

また、前記第一の遊技状態は、第一の大当り（例えば図5（a）の特図C、特図D）であり、前記第二の遊技状態は、第二の大当り（例えば図5（a）の特図A、特図B、特図a、特図b、特図c）であってもよい。

また、選択演出は、遊技状態によって表示態様（形状、画像、文字列、色、大きさ、透過度、音など）を異ならせてもよい。

また、選択演出は、前記第一の遊技状態での表示態様と前記第二の遊技状態での表示態様が異なるものであってもよい。

また、例えば、前記第一の遊技状態における選択演出の大きさ（表示領域や画像などの面積、音量など）よりも前記第二の遊技状態における選択演出の大きさ（表示領域や画像などの面積、音量など）が大きくてもよい。また、逆でもよい。また、前記第一の遊技状態における選択演出（表示態様）の透過度よりも前記第二の遊技状態における選択演出（表示態様）の透過度が高いものであってもよい。また、逆でもよい。また、前記第一の遊技状態における選択演出の色（例えば文字列や画像、表示領域の背景の色）は、前記第二の遊技状態における選択演出の色と異なるものであってもよい。

また、選択演出は、前記遊技状態に応じて表示されない場合があるものであってもよい。

また、選択演出は、前記第一の遊技状態である場合に実行されず、前記第二の遊技状態である場合にのみ実行されるものであってもよい。

また、選択演出は、前記第一の遊技状態および前記第二の遊技状態である場合に、少なくとも実行されるものであってもよい。

また、選択演出は、前記第一の遊技状態および前記第二の遊技状態である場合にのみ実行されるものであってもよい。

また、選択演出は、いずれの遊技状態であっても実行可能なものであってもよい。

【0453】

なお、突然確変の大当り演出中は、少なくとも選択演出を行わないものであってもよい。

なお、潜伏確変の大当り演出中は、少なくとも選択演出を行わなくてもよい。

なお、小当り演出中は、少なくとも選択演出を行わなくてもよい。

なお、潜伏確変中と小当り中の演出は、同じものであってもよい。

なお、突然確変で選択演出を少なくとも行ってもよい。

なお、突然確変の大当り演出中に少なくとも選択演出を行ってもよい。

なお、潜伏確変の大当り演出中に少なくとも選択演出を行ってもよい。

なお、小当り演出中に少なくとも選択演出を行ってもよい。

【0454】

また、上記実施の形態は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用する封入式遊技機にも適用可能である。なお、上記詳細な説明で説明した事項、特に実施例および変形例で説明した事項は組み合わせることが可能である。

【0455】

上記実施の形態では、遊技台の例としてパチンコ機を用いたが本発明はこれに限られない。本発明は、図61に示すようなスロットマシン1000にも適用可能である。

本発明に係る遊技台は、図61に示す「複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール1002と、リールの回転を指示するためのスタートレバー1004と、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるための停止ボタン1006と、複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段（入賞役内部抽選）と

10

20

30

40

50

、抽選手段の抽選結果に基づいてリールの回転の停止に関する停止制御を行うリール停止制御手段（リール停止制御処理）と、抽選手段の抽選結果に基づいて停止されたリールによって表示される図柄組合せが、内部当選した役に対応して予め定めた図柄組合せであるか否かの判定をする判定手段（入賞判定処理）と、図柄の停止態様が所定の入賞態様である場合、所定の入賞態様に対応する遊技媒体を払出す遊技媒体払出処理を行う払出制御手段（メダル払出処理 1008）と、に加え、抽選手段の抽選結果に基づいて演出を実行する演出手段 1010 を備え、この演出手段が、所定の遊技領域 1012 に球を発射する発射装置 1014 と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口 1016 と、入賞口 1016 に入球した球を検知する検知手段 1018 と、検知手段 1018 が球を検知した場合に球を払出す払出手段 1020 と、所定の図柄（識別情報）を変動表示する可変表示装置 1022 と、可変表示装置 1022 を遮蔽する位置に移動可能なシャッター 1024 と、所定動作態様で動作する可動体 1026 と、を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置 1022 が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技を演出するような演出装置 1010、であるスロットマシン 1000」にも好適である。

10

【0456】

本発明に係る遊技台は図 62 (a) に示す、「紙幣投入口 2002 に紙幣を投入し、ベット 2004 およびスタート 2006 操作に基づいて抽選を実行し、抽選結果を抽選結果表示装置 2008 で表示し、当選時には特典コイン数を残クレジット数に加算し、キャッシュアウト 2009 が選択された場合には、レシート発行機 2010 から残クレジット数

20

【0457】

さらには、同図 (b) に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機 3000、同図 (c) に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機 4000、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機 5000、に適用してもよい。

【0458】

より具体的には、同図 (b) における携帯電話機 3000 は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを携帯電話回線を通じて取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

30

【0459】

同図 (c) におけるポータブルゲーム機 4000 は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（DVD 等）から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。同図 (d) における家庭用テレビゲーム機 5000 は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（DVD 等）から取得するデータ取得部

40

【0460】

さらには、同図 (e) に示すように、本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ 6000 に適用してもよい。このデータサーバ 6000 からインターネット回線を介して同図 (d) に示す家庭用テレビゲーム機 5000 に本発明を実現する電子データをダウンロードするような場合がある。

【0461】

また、パチンコ機等の実機の動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲ

50

ームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、DVD-ROM、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【0462】

さらに、本発明は、遊技台としてパチンコ機およびスロットマシンを例にあげたが、これに限るものではなく、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール等に適用してもよい。

上記実施の形態の遊技台は、例えば以下のように表現される。

(付記1)

演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
前記演出を少なくとも変更可能な演出変更手段と、
を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、第一の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記演出手段は、第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記演出手段は、第三の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記演出手段は、第四の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記演出変更手段は、第一の条件の成立があった場合に、第一の変更制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記演出変更手段は、第二の条件の成立があった場合に、第二の変更制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の変更制御は、前記第一の演出から前記第三の演出に少なくとも変更可能なものであり、

前記第二の変更制御は、前記第二の演出から前記第四の演出に少なくとも変更可能なものであり、

前記第一の変更制御は、前記第一の条件の成立があつてから第一の時間が経過した後に実行される制御であり、

前記第二の変更制御は、前記第二の条件の成立があつてから第二の時間が経過した後に実行される制御である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記2)

付記1に記載の遊技台において、

前記第一の条件の成立時期は、前記第二の条件の成立時期と少なくとも一致する、
ことを特徴とする遊技台。

(付記3)

付記1または2に記載の遊技台において、

前記第一の時間は、前記第二の時間と異なるものである、
ことを特徴とする遊技台。

(付記4)

付記1から3までのいずれか一項に記載の遊技台において、

前記演出手段は、遊技者により演出を選択可能な複数の選択演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記複数の選択演出のうちの第一の選択演出は、前記第一の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の選択演出は、前記第三の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記複数の選択演出のうちの第二の選択演出は、前記第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の選択演出は、前記第四の演出を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

(付記5)

付記1から4までのいずれか一項に記載の遊技台において、

10

20

30

40

50

前記演出手段は、複数の演出手段であり、
 前記複数の演出手段のうちの第一の演出手段は、前記第一の演出を少なくとも実行可能なものであり、
 前記第一の演出手段は、前記第三の演出を少なくとも実行可能なものであり、
 前記複数の演出手段のうちの第二の演出手段は、前記第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、
 前記第二の演出手段は、前記第四の演出を少なくとも実行可能なものである、
 ことを特徴とする遊技台。

(付記6)

演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
 前記演出を少なくとも変更可能な演出変更手段と、
 遊技者が操作可能な操作手段と、
 を備えた遊技台であって、
 前記演出手段は、第一の演出を少なくとも実行可能なものであり、
 前記演出手段は、第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、
 前記演出変更手段は、変更条件の成立があった場合に、変更制御を行うものであり、
 前記変更制御は、前記第一の演出から前記第二の演出に少なくとも変更可能なものであり、
 前記変更条件は、前記第一の演出の実行中に遊技者が前記操作手段を操作したことにより少なくとも成立するものであり、
 前記演出変更手段は、前記変更条件の成立があった後の予め定められた所定の期間は遊技者による前記操作手段の操作を受け付けない、
 ことを特徴とする遊技台。

(付記7)

演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
 前記演出を少なくとも変更可能な演出変更手段と、
 遊技者が操作可能な操作手段と、
 を備えた遊技台であって、
 前記演出手段は、第一の演出を少なくとも実行可能なものであり、
 前記演出手段は、第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、
 前記演出変更手段は、変更条件の成立があった場合に、変更制御を少なくとも実行可能なものであり、
 前記変更制御は、前記第一の演出から前記第二の演出に少なくとも変更可能なものであり、
 前記変更条件は、前記第一の演出の実行中に遊技者が前記操作手段を操作し、且つ、当該操作があってから予め定められた所定の期間が経過したことにより少なくとも成立することを特徴とする遊技台。

(付記8)

表示手段と、
音出力手段と、
演出を少なくとも制御可能な演出制御手段と、
遊技者が少なくとも操作可能な位置に設けられた操作手段と、
 を備えた遊技台であって、
前記音出力手段は、第一の曲を少なくとも出力可能なものであり、
前記音出力手段は、第二の曲を少なくとも出力可能なものであり、
前記表示手段は、前記第一の曲のタイトル表示を少なくとも実行可能なものであり、
前記表示手段は、前記第二の曲のタイトル表示を少なくとも実行可能なものであり、
前記演出制御手段は、第一の条件の成立があった場合に、第一の制御を少なくとも実行可能なものであり、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段は、前記第一の条件の成立があった場合に、第二の制御を実行可能なものであり、

前記第一の条件が成立するための要件は、前記操作手段の操作が検知されたことを少なくとも含む要件であり、

前記第一の制御は、前記第一の曲のタイトル表示から前記第二の曲のタイトル表示に少なくとも変更可能なものであり、

前記第二の制御は、前記第一の曲から前記第二の曲に少なくとも変更可能な制御であり、

前記第二の制御は、前記第一の制御よりも後で少なくとも実行される制御であり、

前記第二の制御は、前記第一の条件の成立から第一の時間が経過してから実行される制御であり、

10

前記演出制御手段は、第一の場合に、前記第二の制御により前記第一の曲から前記第二の曲へ少なくとも変更可能なものであり、

前記演出制御手段は、第二の場合に、前記第二の制御により前記第一の曲から前記第二の曲へ少なくとも変更しないものであり、

前記第一の場合とは、最後に前記第一の条件の成立があつてから前記第一の時間が経過した場合のことであり、

前記第二の場合とは、前記第一の条件の成立があつてから前記第一の時間が経過する前に、再度前記第一の条件の成立があつた場合のことであり、

ことを特徴とする遊技台。

20

(付記 9)

付記 8 に記載の遊技台であつて、

前記演出制御手段は、演出変更期間において、前記第一の制御を一または複数回実行可能なものであり、

前記演出制御手段は、前記演出変更期間において、前記第二の制御を一または複数回実行可能なものであり、

前記演出変更期間は、演出を少なくとも変更可能な期間であり、

前記演出変更期間は、第二の時間少なくとも行われるものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 10)

30

付記 9 に記載の遊技台であつて、

前記演出変更期間は、大当りにおいて少なくとも実行されるものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 11)

付記 10 に記載の遊技台であつて、

前記大当りは、複数回のラウンドから少なくとも構成されるものであり、

前記演出変更期間は、前記複数回のラウンドのうちの一のラウンド中に少なくとも実行されるものである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 12)

40

付記 8 乃至 11 のいずれか一項に記載の遊技台であつて、

前記演出制御手段は、第二の条件の成立があつた後に、前記第二の制御を少なくとも開始可能なものであり、

前記演出制御手段は、第三の条件の成立の前に、前記第二の制御を少なくとも終了するものである、

ことを特徴とする遊技台。

【符号の説明】

【 0 4 6 3 】

1 0 0 パチンコ機

50

- 1 3 6 チャンスポタン
- 2 0 8 装飾図柄表示装置
- 2 2 6 一般入賞口
- 2 2 8 普図始動口
- 2 3 0 特図 1 始動口
- 2 3 2 特図 2 始動口
- 2 3 4 可変入賞口
- 2 3 4 a 扉部材
- 8 0 0 選択演出表示領域
- 9 1 5 演出表示領域
- 9 4 0 ランプ

10

【要約】

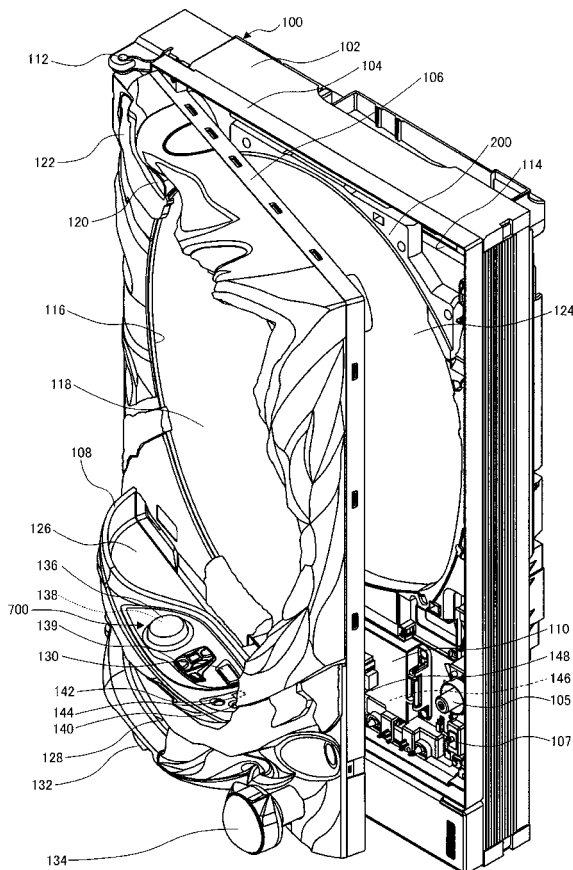
【課題】本発明は、多彩な演出を行うことで遊技者の興趣を向上できる遊技台を提供することを目的とする。

【解決手段】時点 t_1 で遊技者が操作手段のチャンスポタン 1 3 6 を押下すると、時点 t_1 から第一の演出手段では演出 A が終了して演出 B が開始される。一方、第二の演出手段では遊技者が操作手段を操作した時点から T 秒間の待機時間が経過したことを条件として演出の変更が行われるので、待機時間が経過するまでは演出の変更は行われない。従って、時点 t_1 では演出 が続行される。また、第二の演出手段における T 秒間の待機時間中の時点 t_2 で遊技者が操作手段のチャンスポタン 1 3 6 を押下すると、第一の演出手段では演出 B が終了して演出 C が開始される。一方、時点 t_1 から時点 t_2 までの時間 T 1 は待機時間 T より短いため、時点 t_2 で第二の演出手段では演出の変更は行われずに演出が続行される。

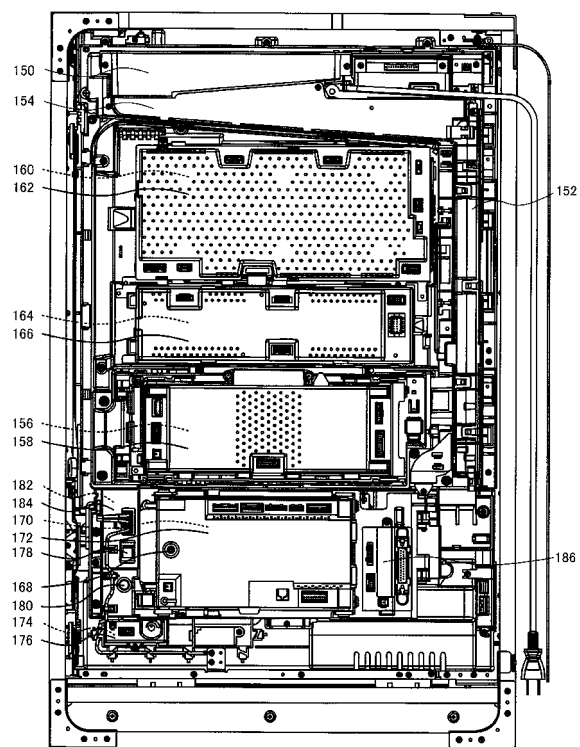
20

【選択図】図 2 7

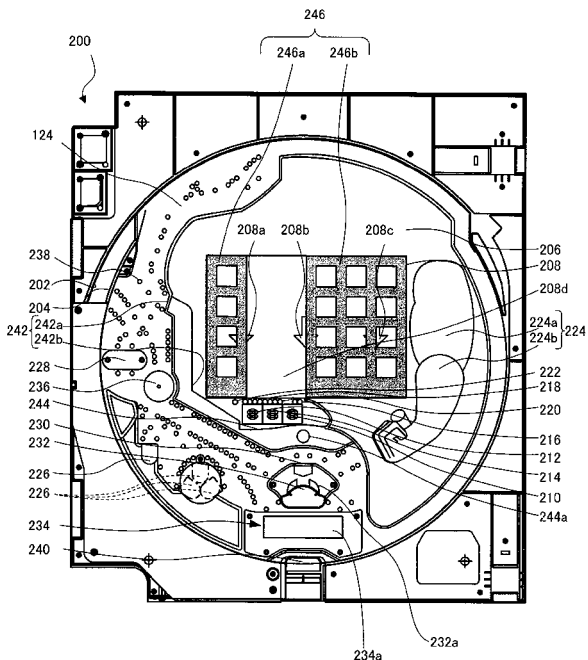
【図 1】



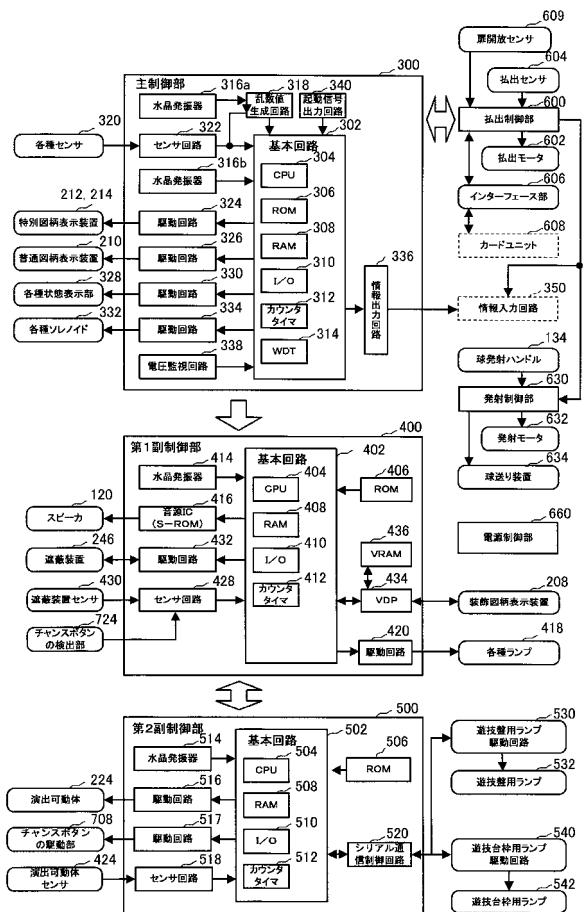
【図 2】



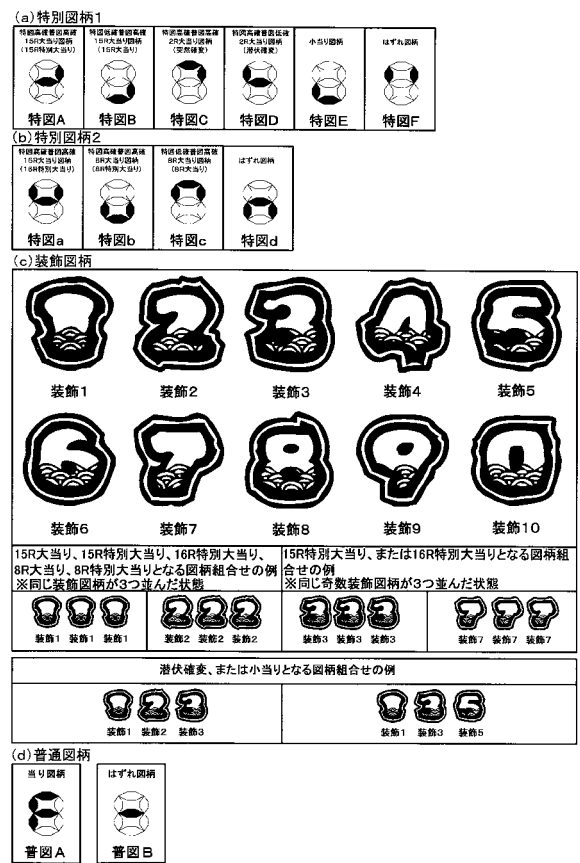
【図3】



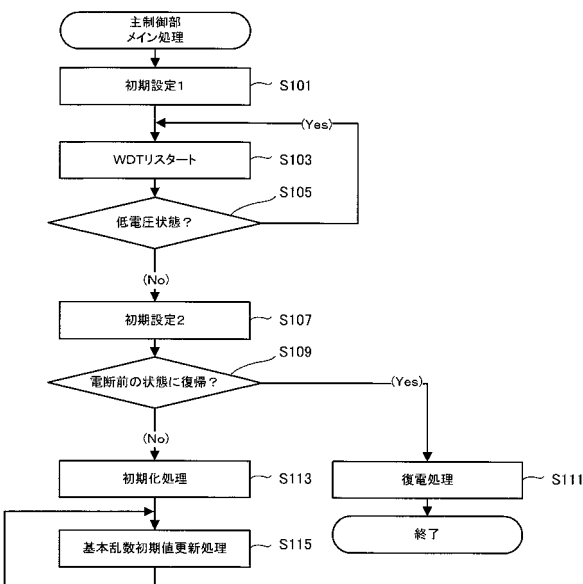
【図4】



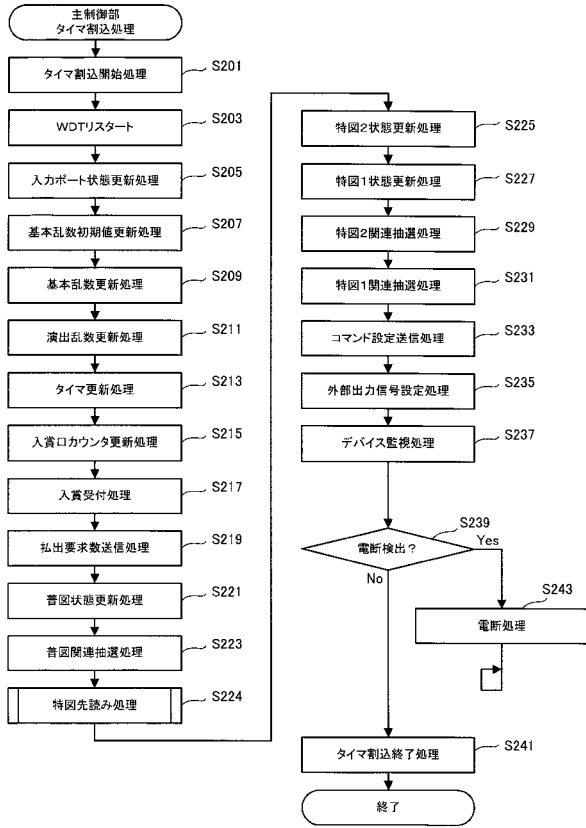
【図5】



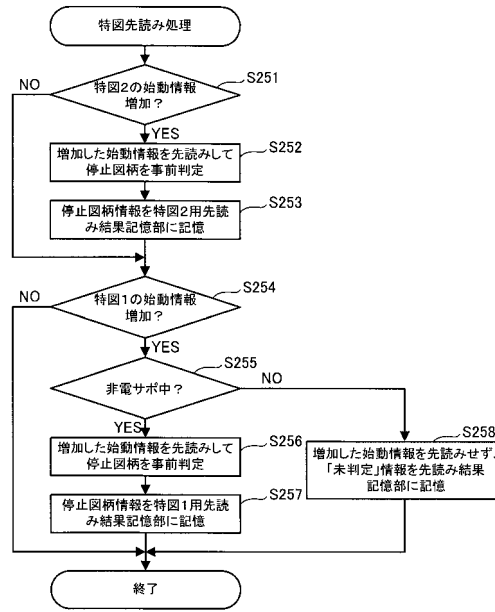
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

(a) 特図1用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図F	特図F	特図A	特図F

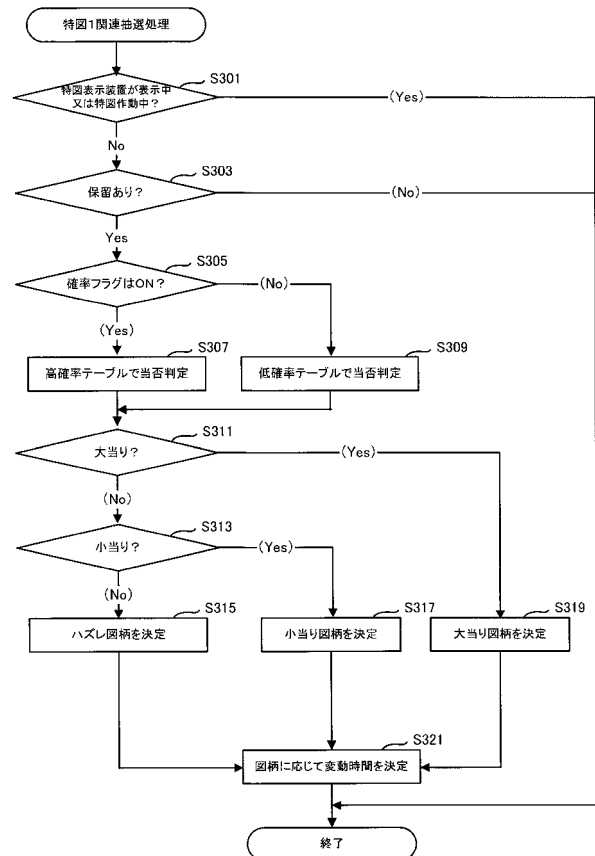
(b) 特図2用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図d	なし	なし	なし

(c) 電サボ中の特図1用先読み結果記憶部例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
未判定	なし	なし	なし

【図10】



【図11】

(a) 当否判定用低確率テーブル[特図1] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
低確率	0~10000	はずれ
	10001~10219	大当たり
	10220~10383	小当たり
	10384~65535	はずれ

(b) 当否判定用高確率テーブル[特図1] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
高確率	0~10000	はずれ
	10001~12185	大当たり
	12186~12349	小当たり
	12350~65535	はずれ

(c) 当否判定用低確率テーブル[特図2] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
低確率	0~10000	はずれ
	10001~10219	大当たり
	10220~65535	はずれ

(d) 当否判定用高確率テーブル[特図2] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
高確率	0~10000	はずれ
	10001~12185	大当たり
	12186~65535	はずれ

【図13】

特図1 変動表示時間決定テーブル (乱数範囲: 0~65535)

停止図柄	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様
特図A・B (電サボ有無で共通)	15000ms	0~1000	ノーマルリーチ当り
	45000ms	1001~20000	スーパーリーチA当り
	65000ms	20001~65535	スーパーリーチB当り
特図C (電サボ有無で共通)	12000ms	0~30000	チャンス目全停止
	45000ms	30001~45000	スーパーリーチAハズレ →チャンス目停止
	65000ms	45001~65535	スーパーリーチBハズレ →チャンス目停止
特図D・E (電サボ有無で共通)	12000ms	0~30000	チャンス目全停止
	15000ms	30001~65535	ノーマルリーチハズレ →チャンス目停止
特図F (電サボ無:保留3)	3000ms	0~65000	短縮ハズレ
	10000ms	65001~65400	ノーマルリーチハズレ
	40000ms	65401~65500	スーパーリーチAハズレ
	60000ms	65501~65536	スーパーリーチBハズレ
特図F (電サボ無:保留0~2) (電サボ有:保留0~3)	8000ms	0~50000	ハズレ
	10000ms	50001~60000	ノーマルリーチハズレ
	40000ms	60001~65000	スーパーリーチAハズレ
	60000ms	65001~65536	スーパーリーチBハズレ

【図12】

(a) 特図決定用テーブル[特図1] (乱数範囲: 0~99)

当否判定結果	乱数範囲	停止図柄
大当たり	0 - 24	特図A
	25 - 49	特図B
	50 - 54	特図C
	55 - 99	特図D
小当たり	0 - 99	特図E
はずれ	0 - 99	特図F

(b) 特図決定用テーブル[特図2] (乱数範囲: 0~99)

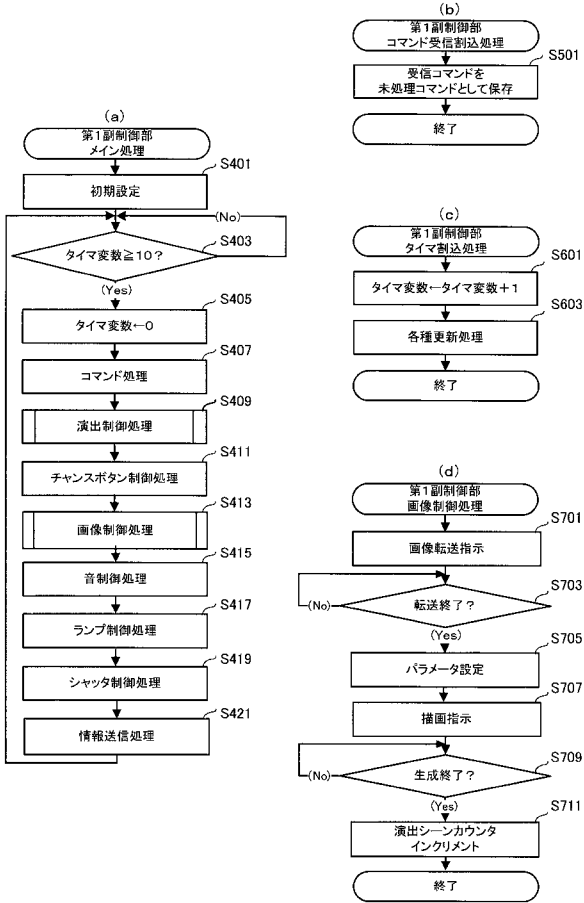
当否判定結果	乱数範囲	停止図柄
大当たり	0 - 69	特図a
	70 - 74	特図b
	75 - 99	特図c
はずれ	0 - 99	特図d

【図14】

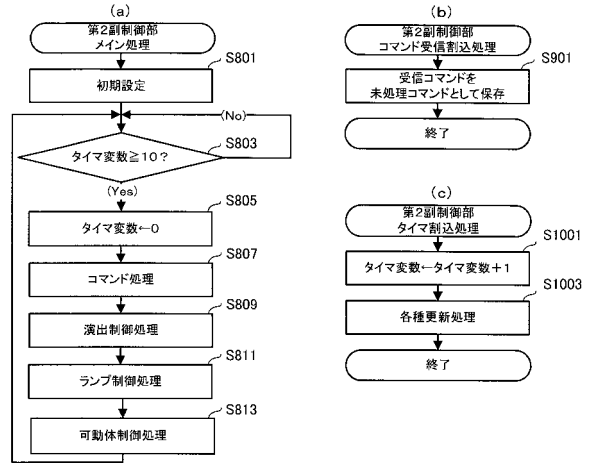
特図2 変動表示時間決定テーブル (乱数範囲: 0~65535)

停止図柄	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様
特図a~c (電サボ有無で共通)	15000ms	0~1000	ノーマルリーチ当り
	45000ms	1001~20000	スーパーリーチA当り
	65000ms	20001~65535	スーパーリーチB当り
特図d (電サボ有:保留1~3)	1500ms	0~65535	超短縮ハズレ
特図d (電サボ有:保留0)	8000ms	0~65535	ハズレ
	8000ms	0~50000	ハズレ
特図d (電サボ無:保留0~3)	10000ms	50001~60000	ノーマルリーチハズレ
	40000ms	60001~65000	スーパーリーチAハズレ
	60000ms	65001~65536	スーパーリーチBハズレ

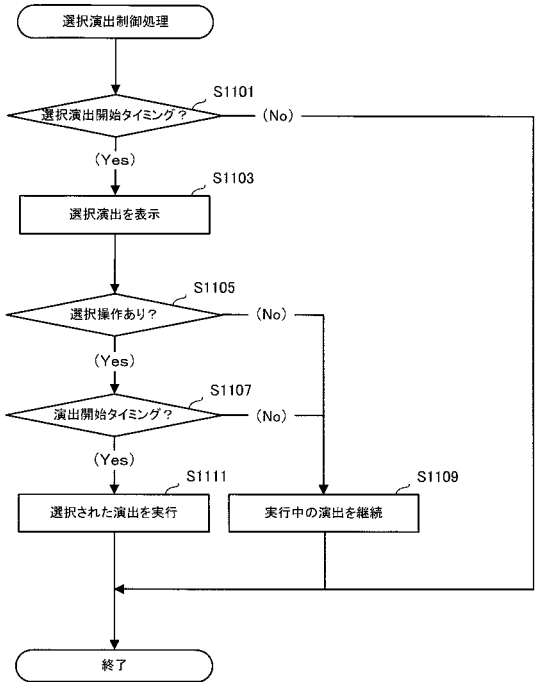
【図15】



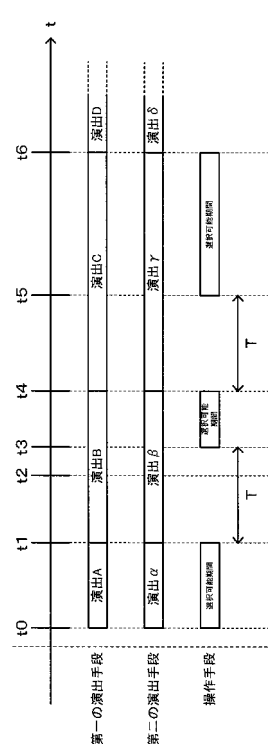
【図16】



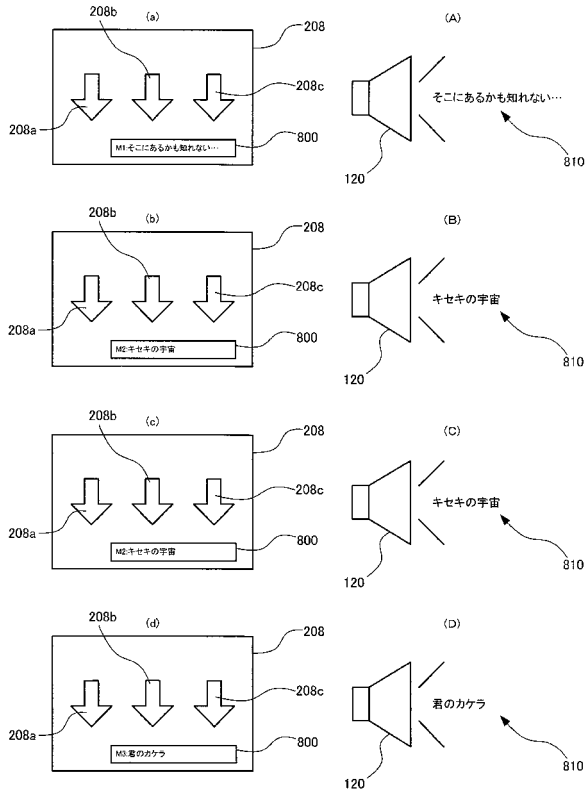
【図17】



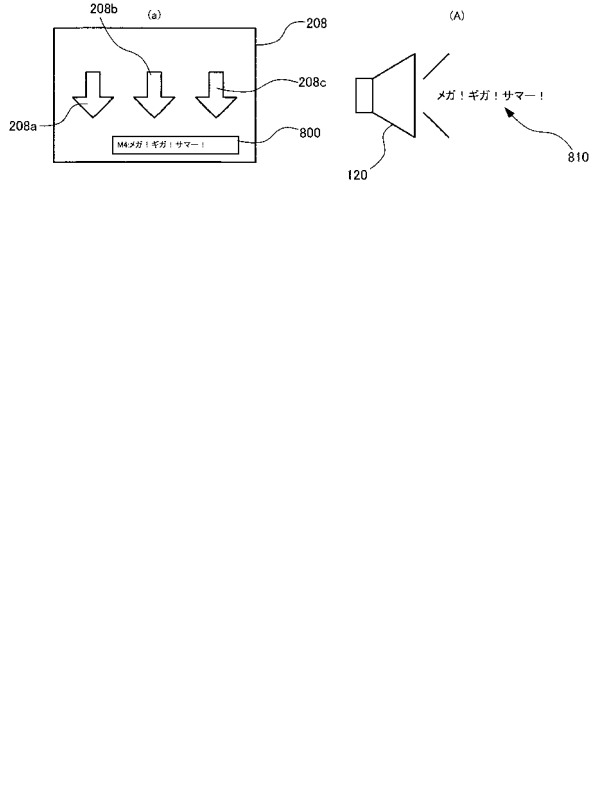
【図18】



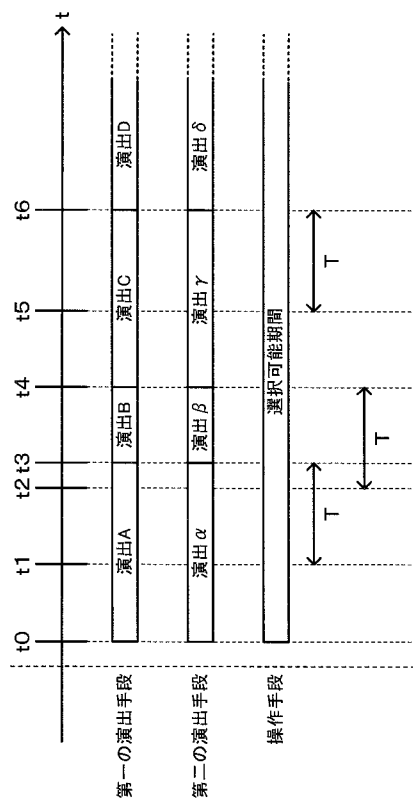
【図19】



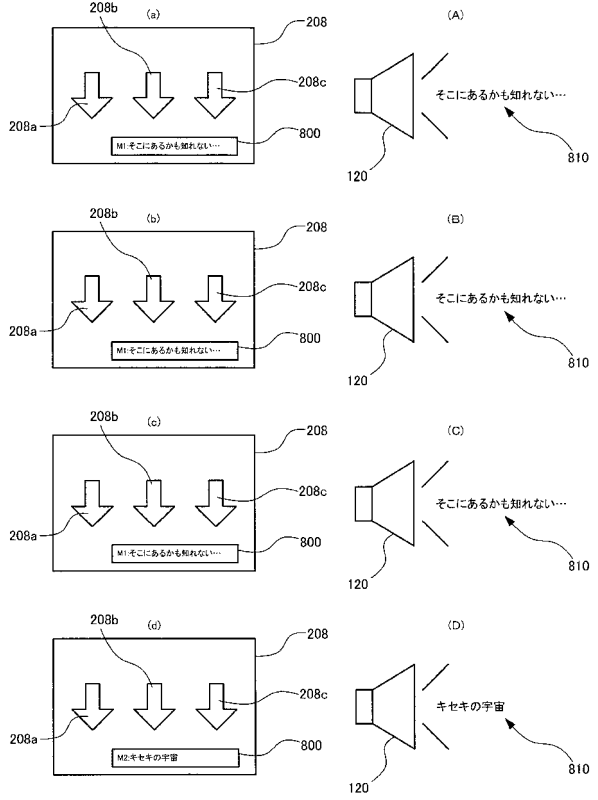
【図20】



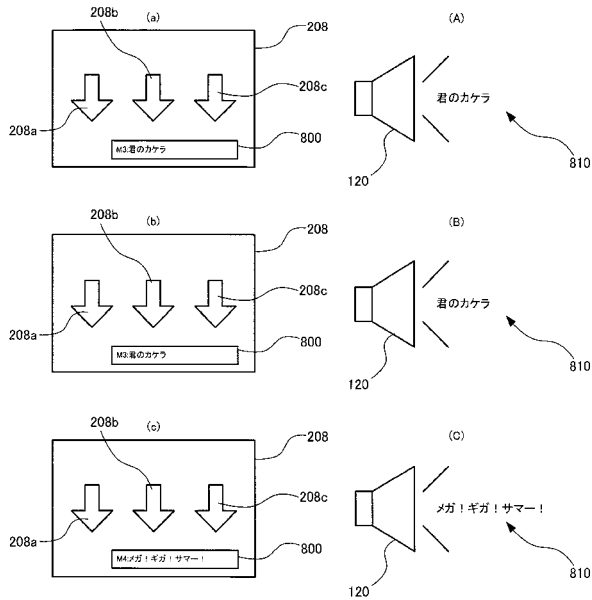
【図21】



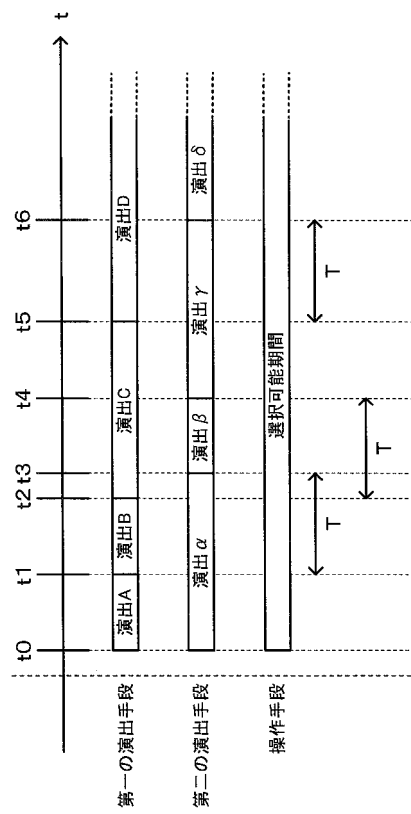
【図22】



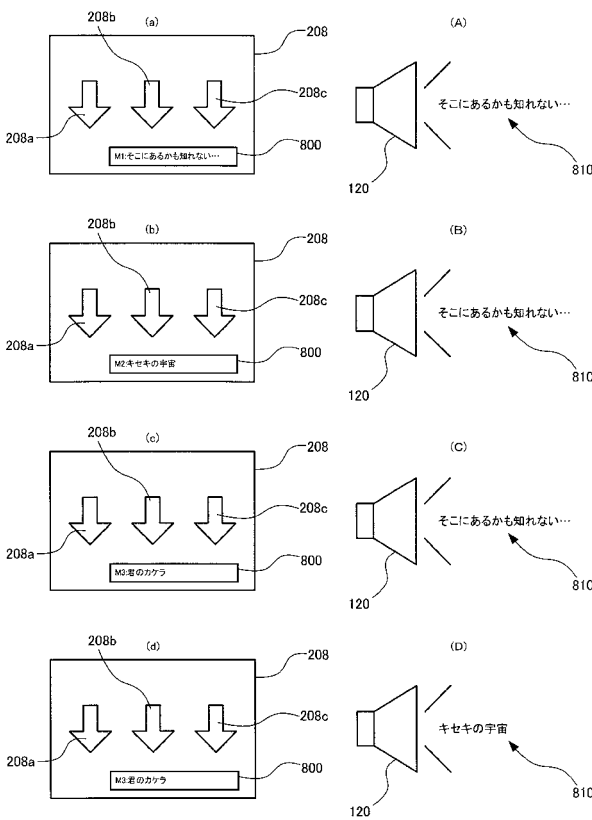
【図23】



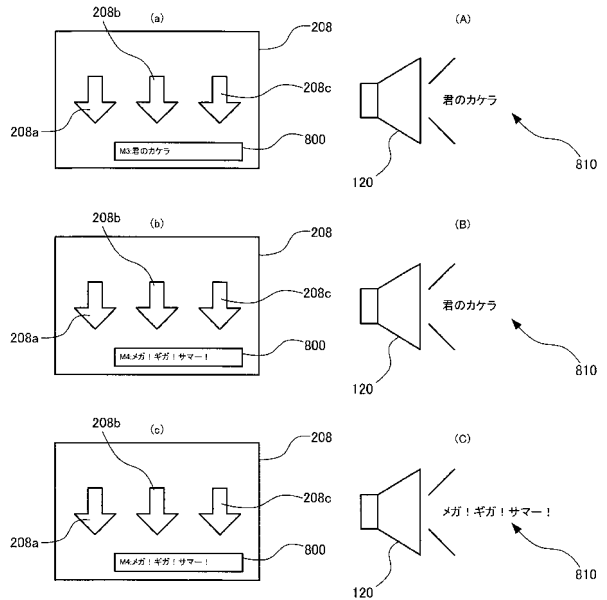
【図24】



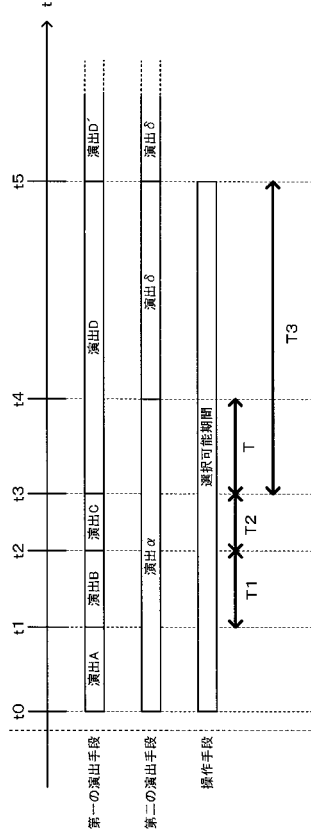
【図25】



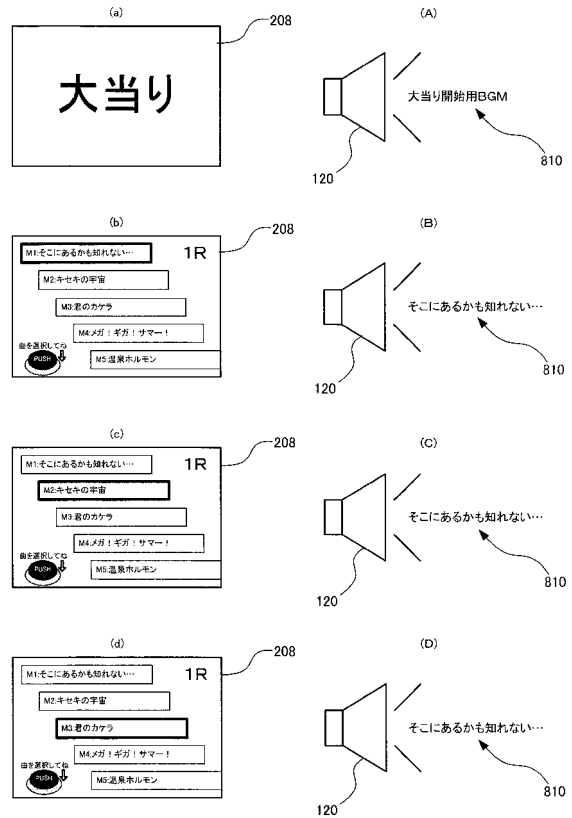
【図26】



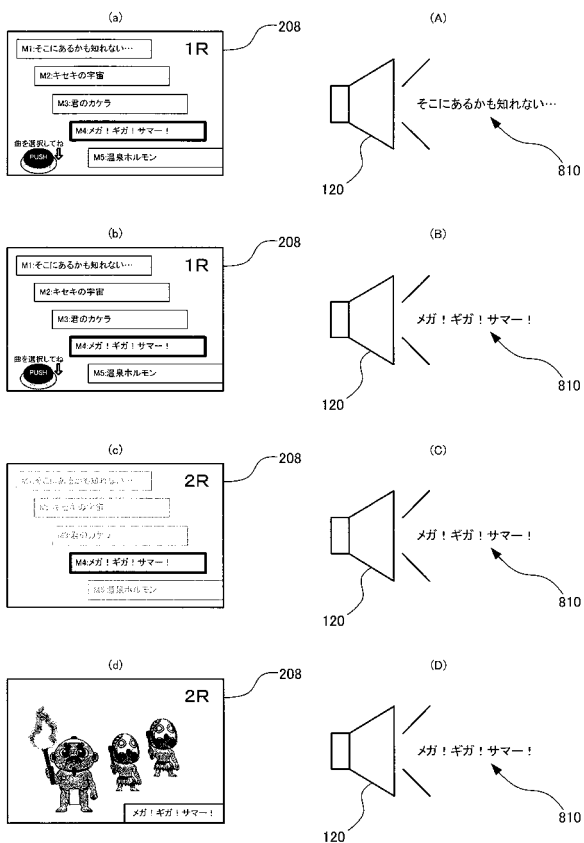
【図 27】



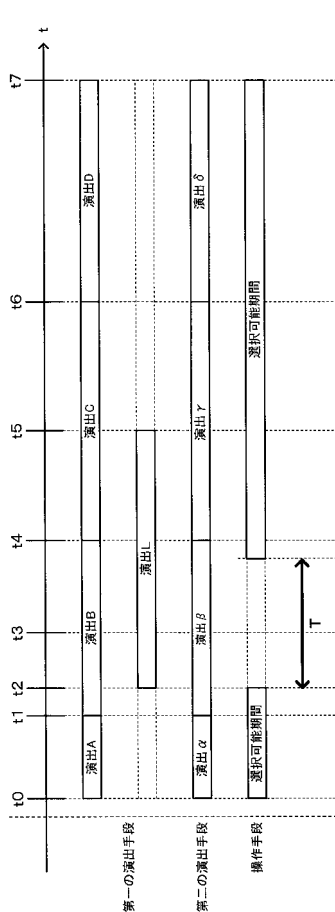
【図 28】



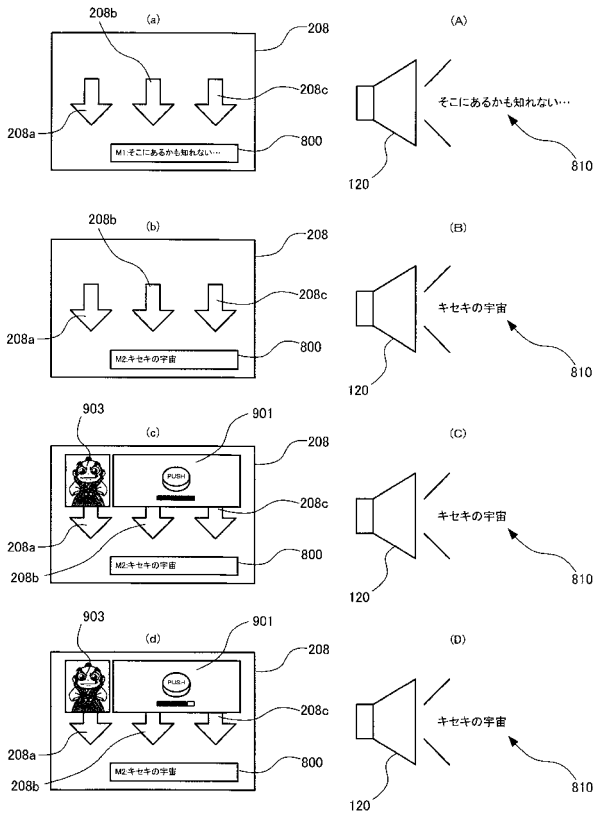
【図 29】



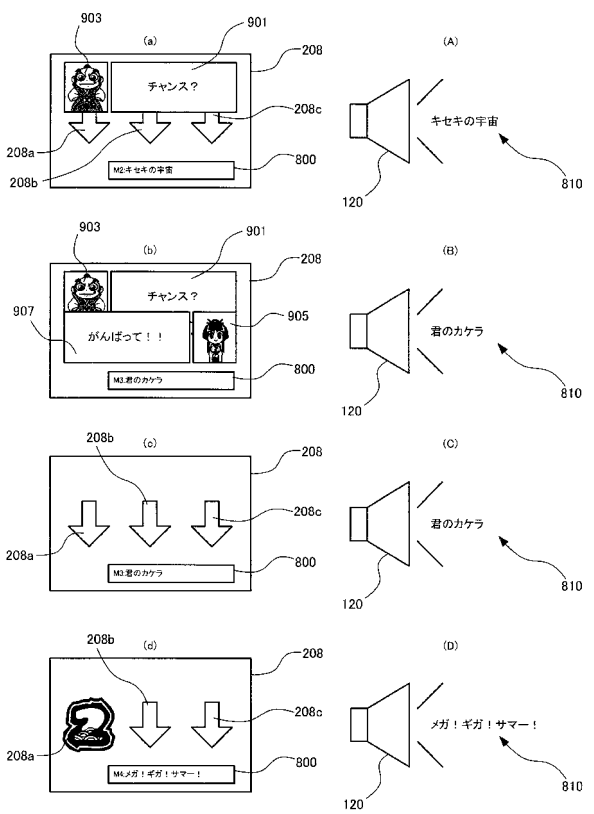
【図 30】



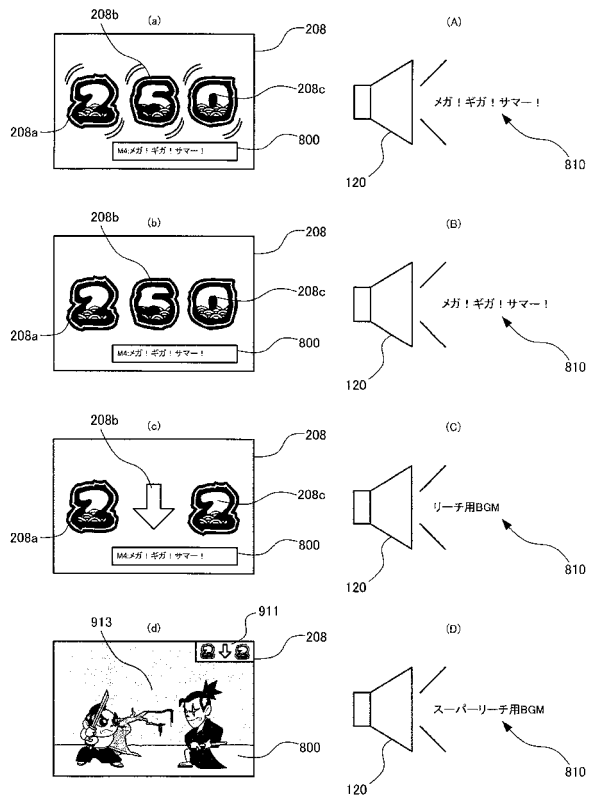
【図31】



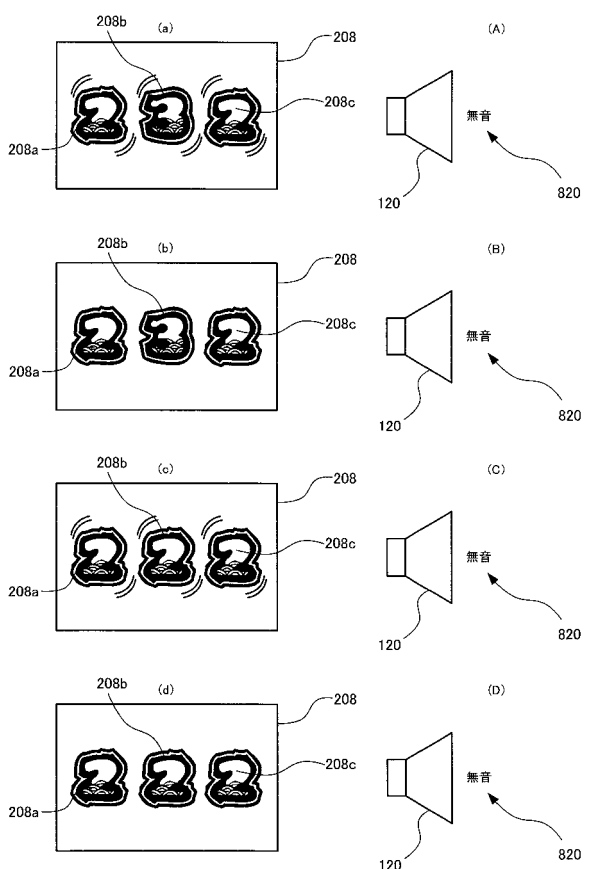
【図32】



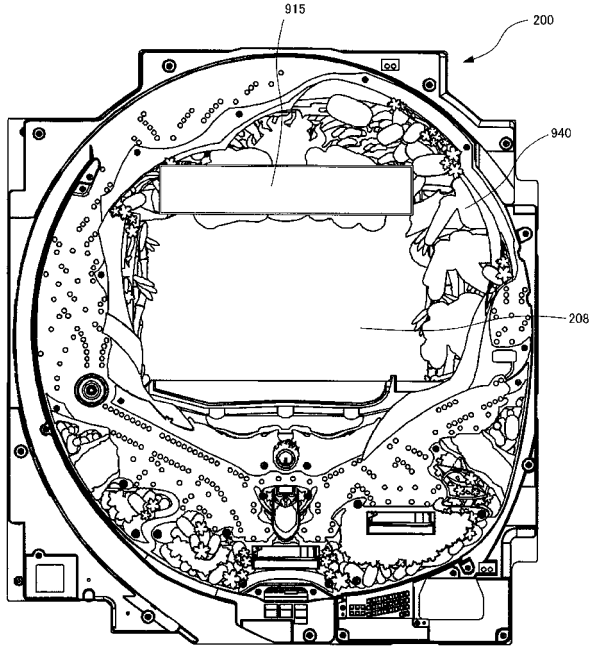
【図33】



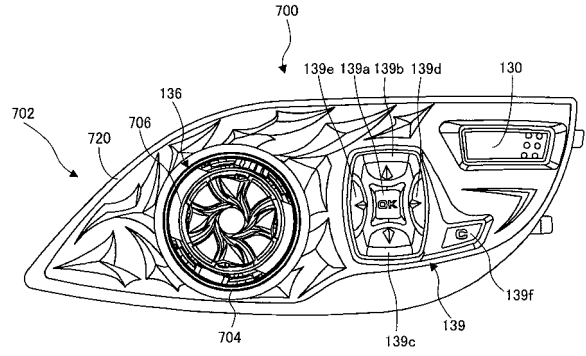
【図34】



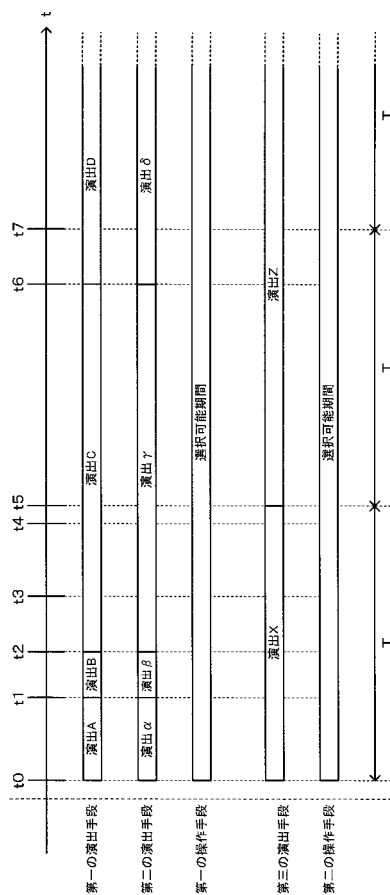
【図35】



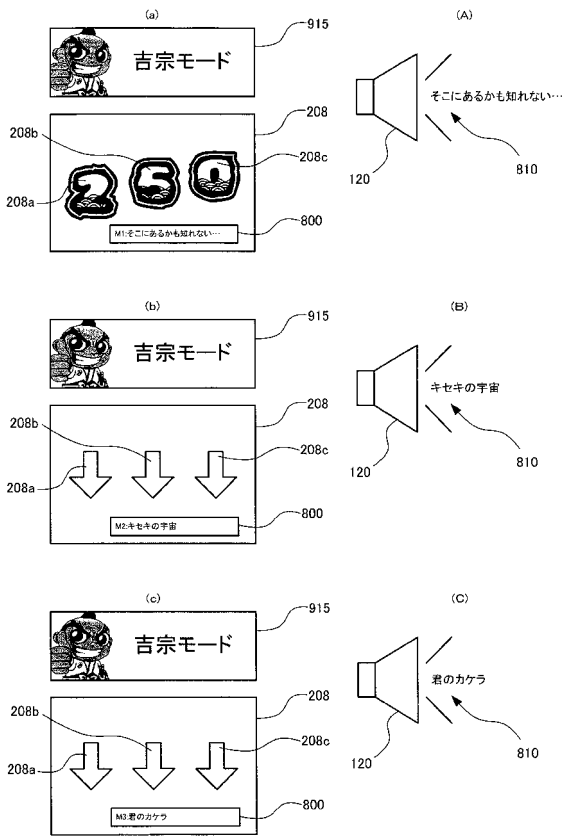
【図36】



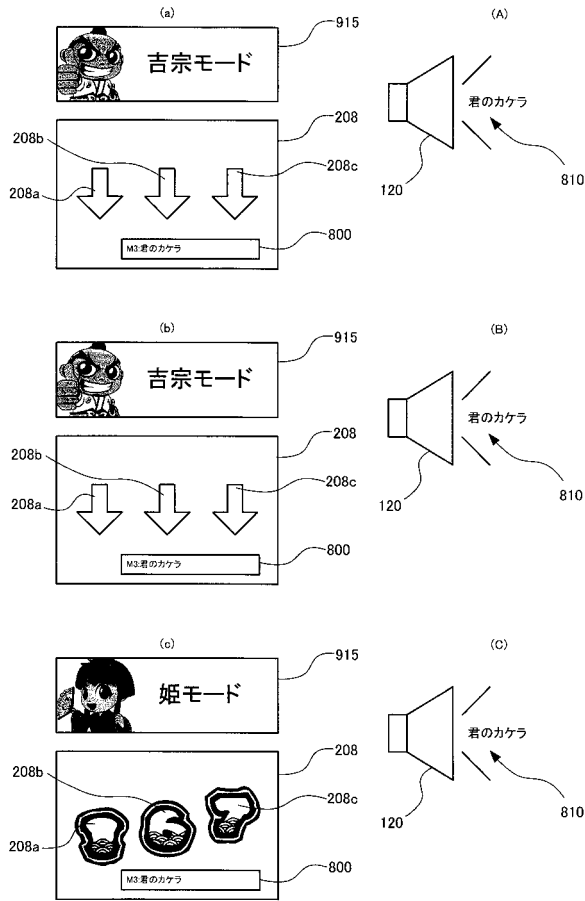
【図37】



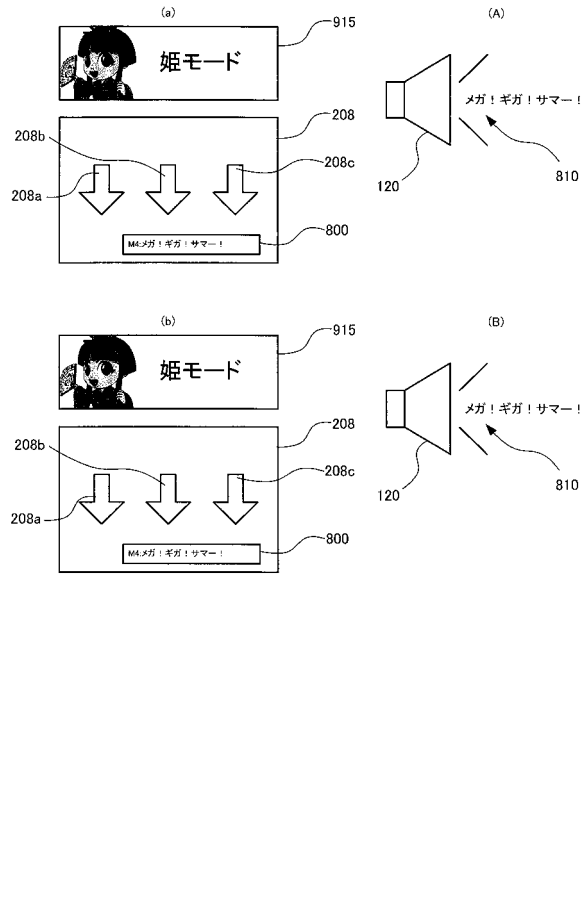
【図38】



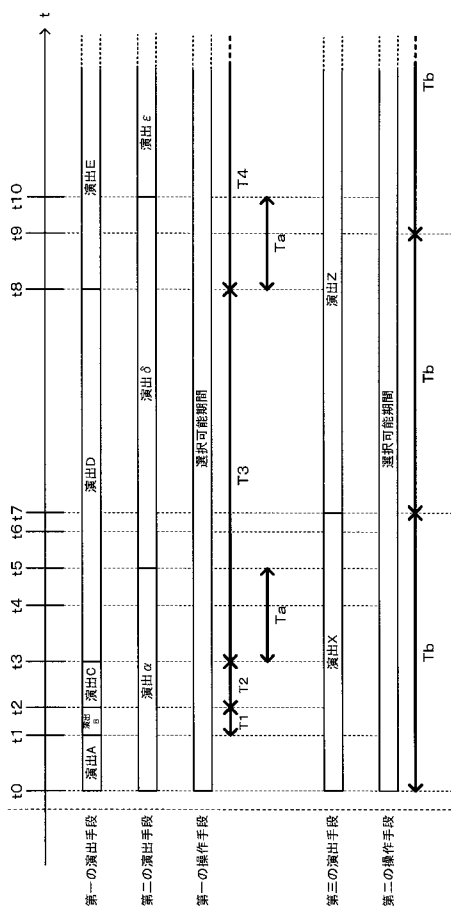
【図39】



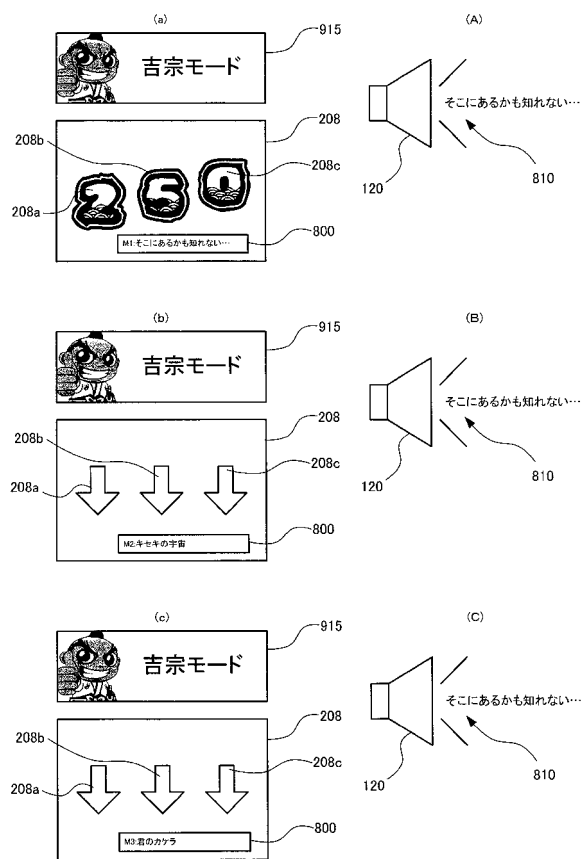
【図40】



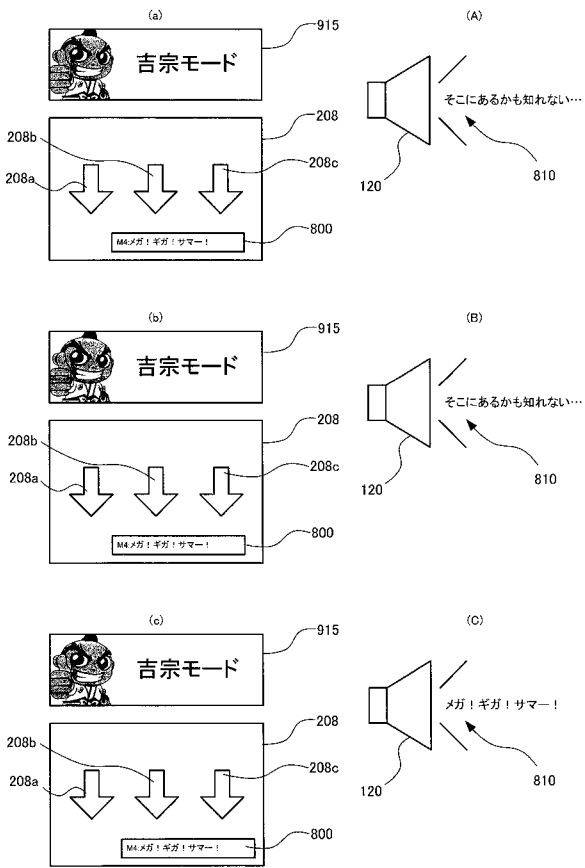
【図41】



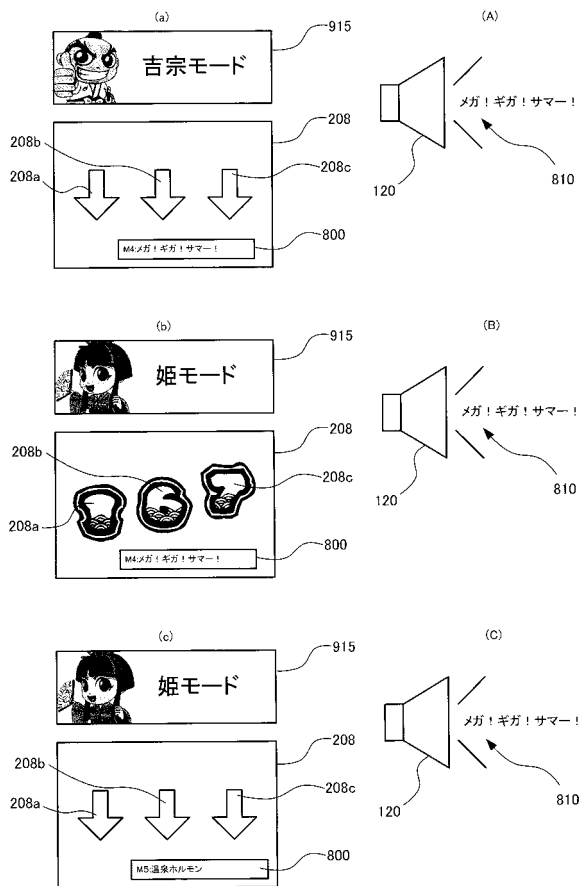
【図42】



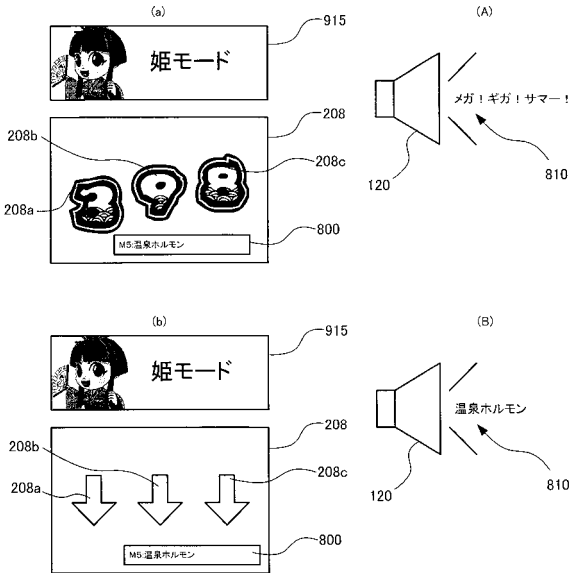
【図43】



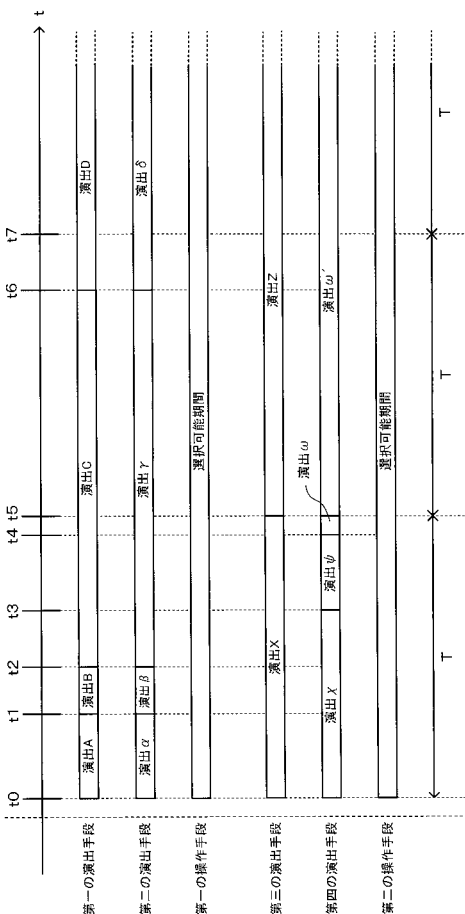
【図44】



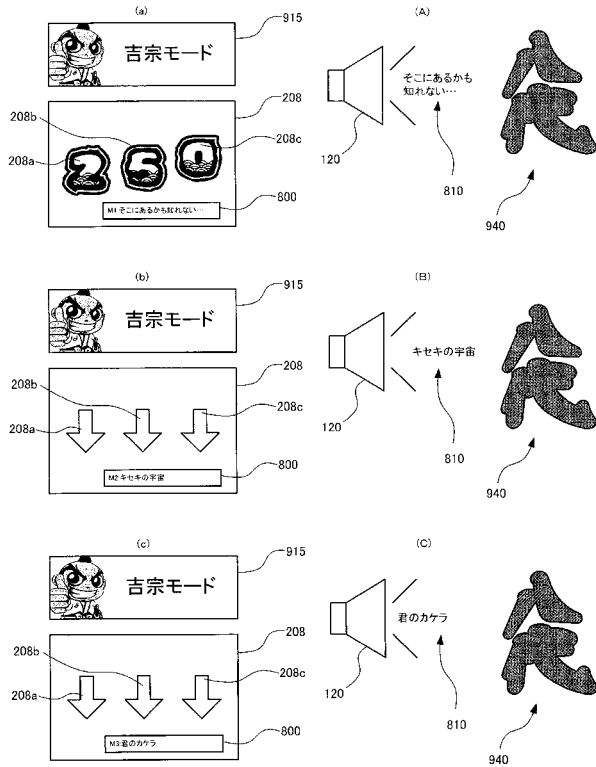
【図45】



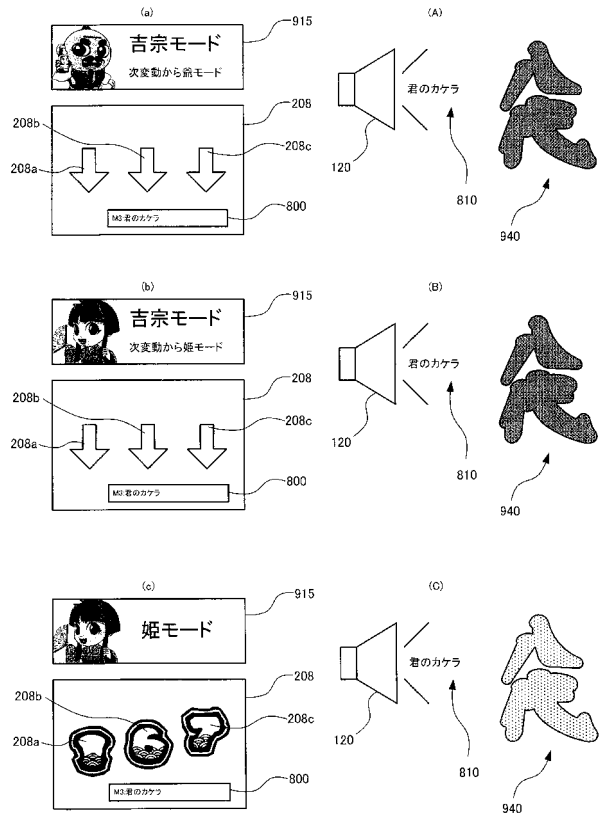
【図46】



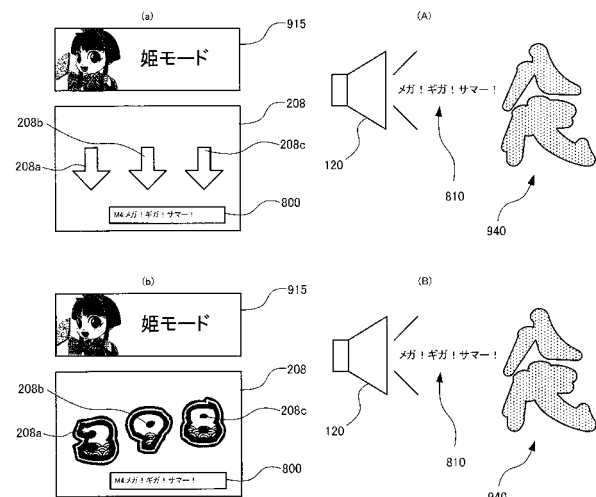
【図47】



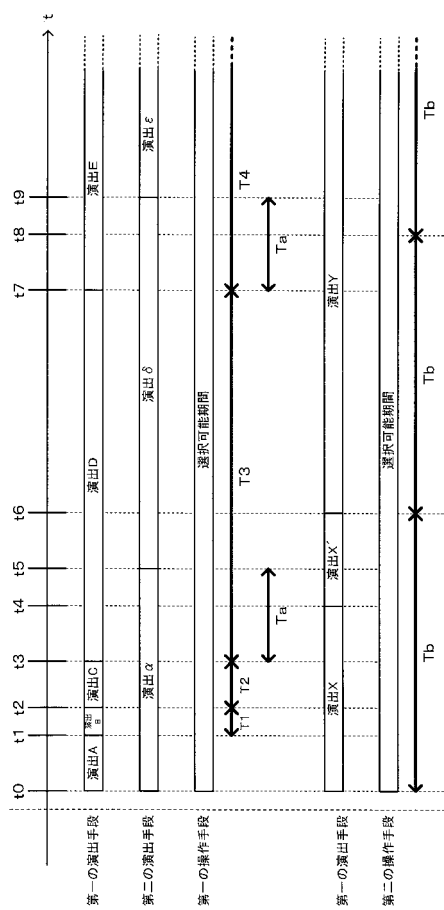
【図48】



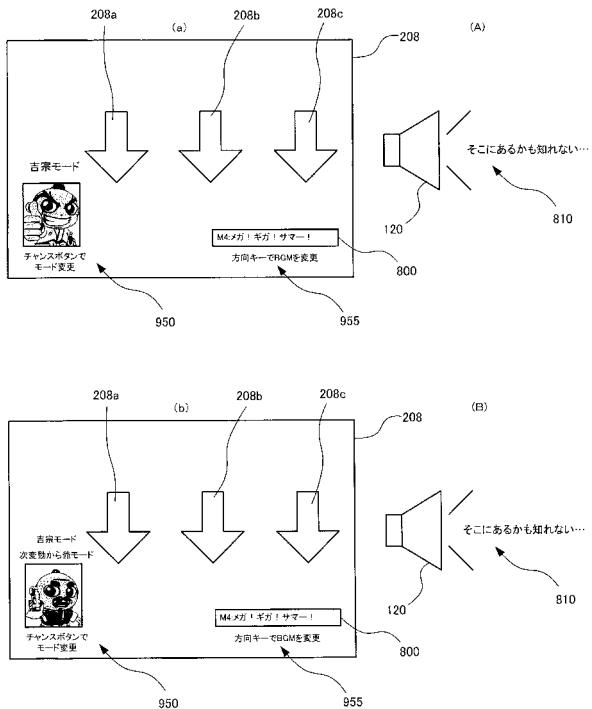
【図49】



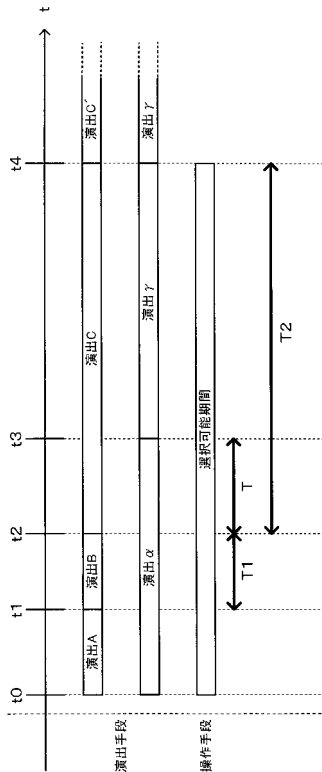
【図50】



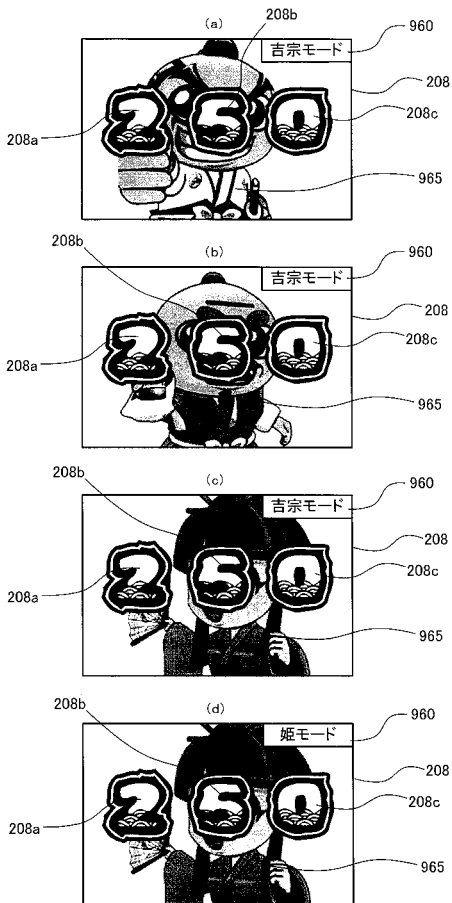
【図51】



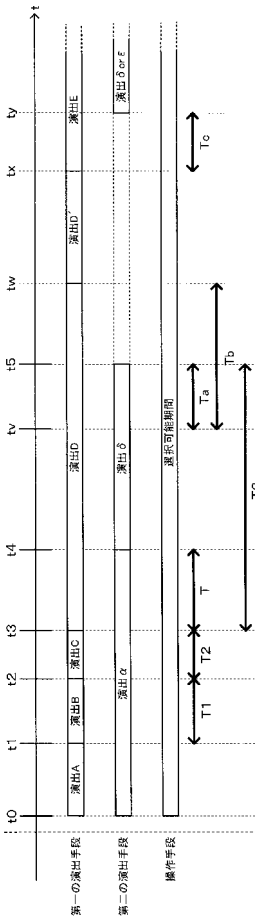
【図52】



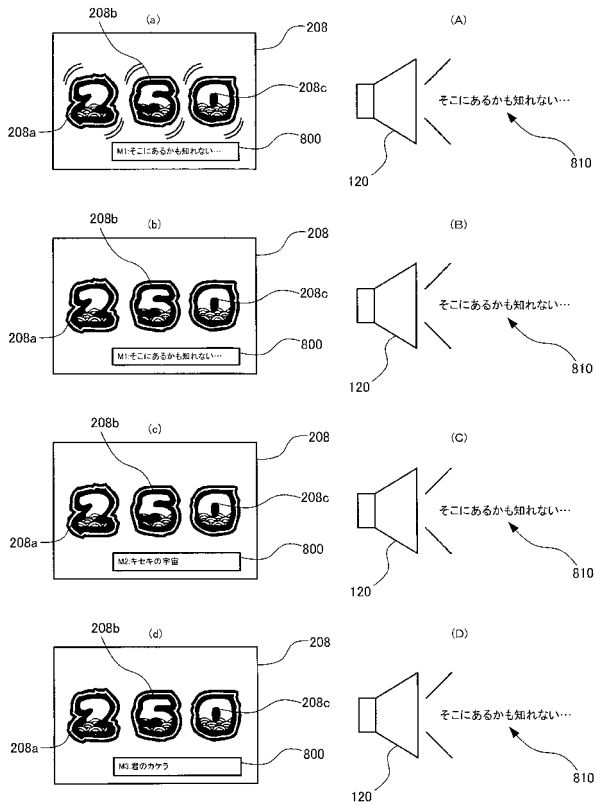
【図53】



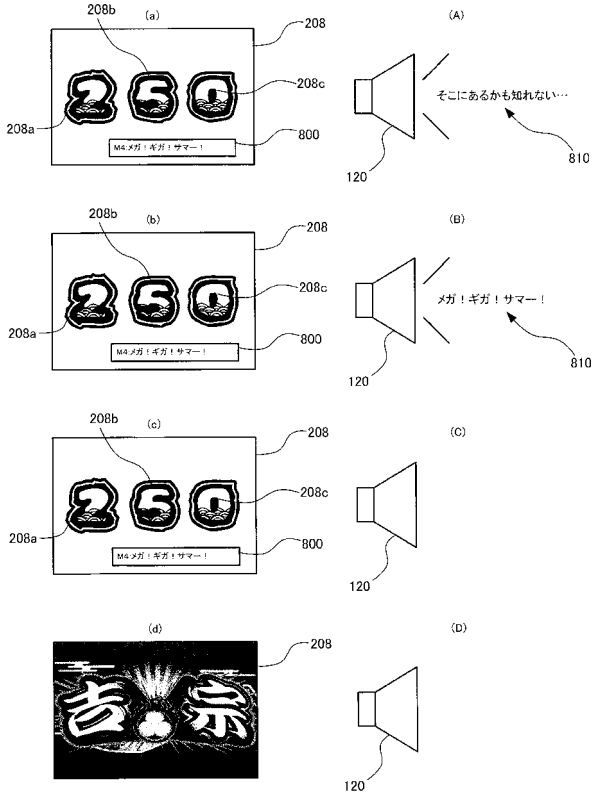
【図54】



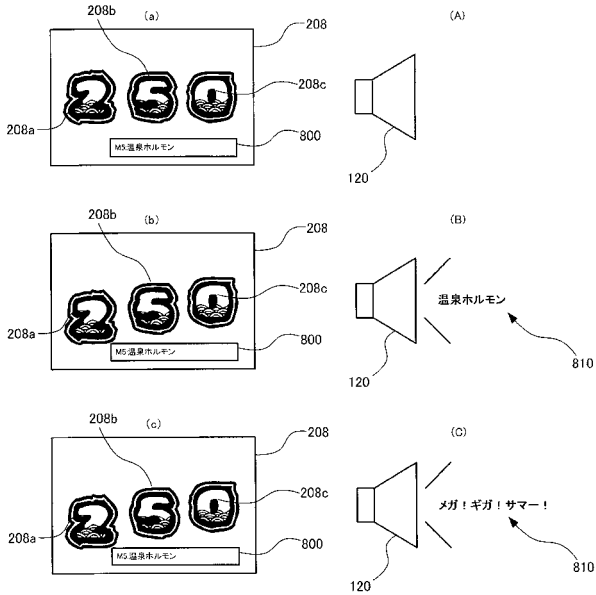
【図55】



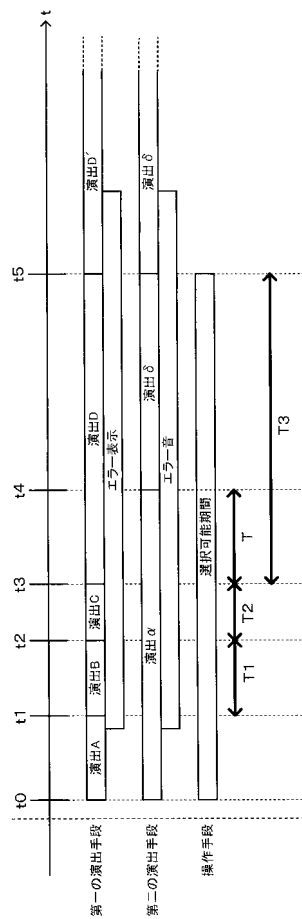
【図56】



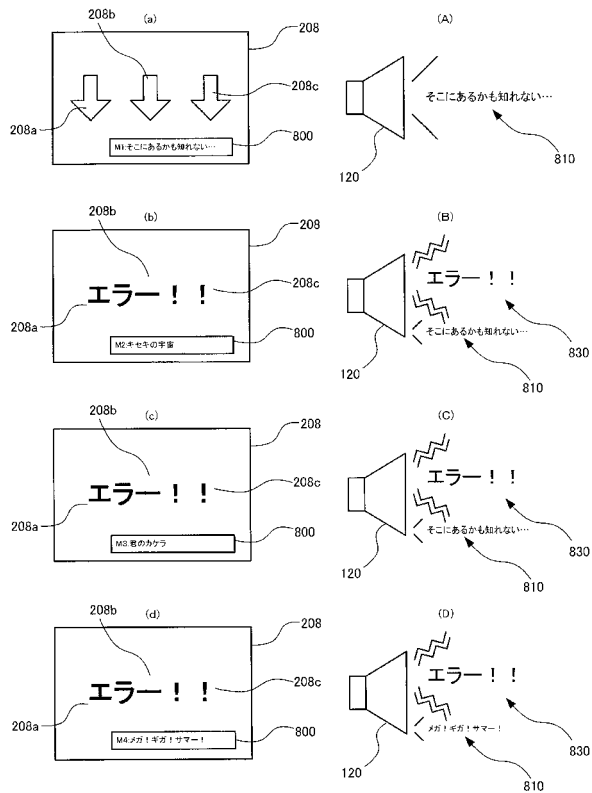
【図57】



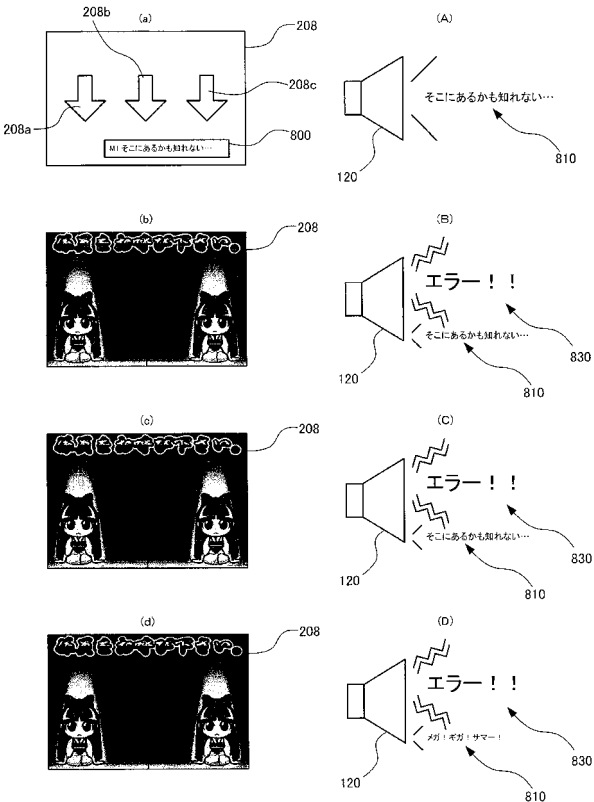
【図58】



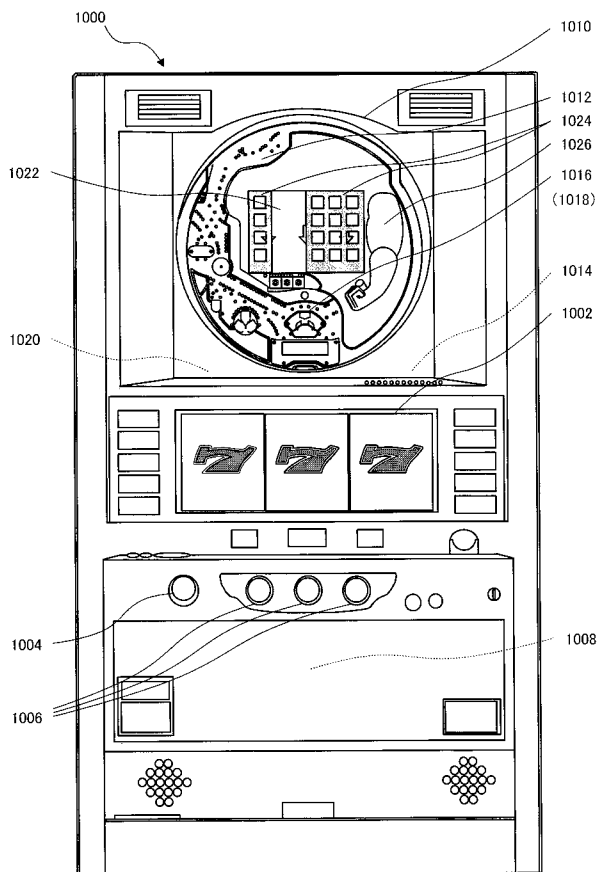
【図59】



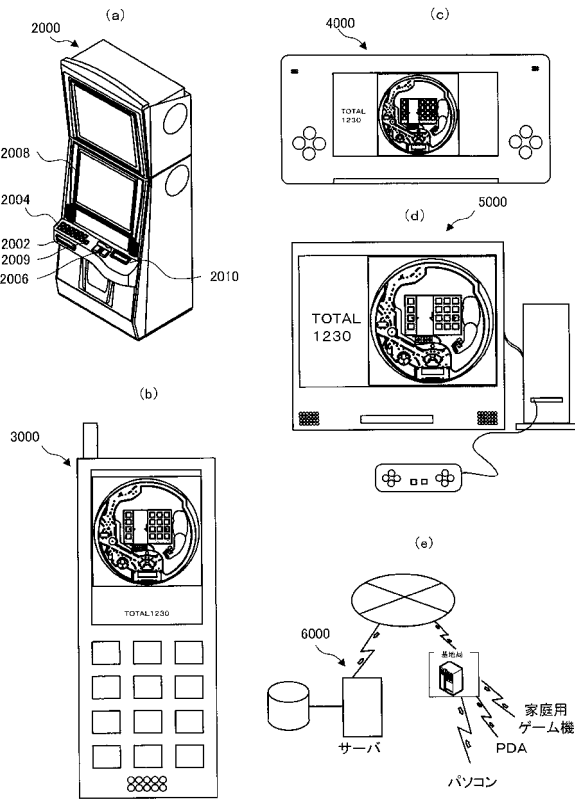
【図60】



【図61】



【図62】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2009-66304(JP,A)
特開2004-313648(JP,A)
特開2008-142460(JP,A)
特開2005-288020(JP,A)
特開2012-200450(JP,A)
特開2005-160867(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02